
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
65
サンガツ
TWO DIMENSIONS MANIA
光盘定价25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送　不得单独出售
二次元狂热
封面故事
『乙女轟沉SOS！』
4GB DVD光盘
『虫师』OST+OP
空之境界 未来福音
虫师 特别篇 日食之影
『白色相簿2』歌曲集
『偶像大师 剧场版』OST
恋痕序篇『铳翼』免费正式版
『中二病也想谈恋爱！恋』OST
『魔法少女小圆』剧场版新篇OST
2
中国原创同人海报x2
『偶像大师』海报x1
『Wake UpGirls!』海报x1
『愚者信长』和『信长之枪』的“织田信长热”
天苍苍野茫茫，ACG遍地是信长
走近幻想乡的鬼族四天王之一
品味星熊勇仪如烈酒般醇香的豪情
让人望穿秋水的麻枝准复出大作
『Angel Beats！』信息总汇与游戏前瞻
表里兼修的欧派星人
那些上岸从良的大“湿”们·武田弘光篇
氪金穷三代，抽蛋毁一生
手机游戏『Puzzle & Dragon』创造的奇迹
1
『空之境界』
主题精美拼图204片
3
四季映姬·亚玛撒那度全身纸模
在荡漾的福音中相聚于未来
『空之境界 未来福音』带来终末录音
在新番播出时重新品味十年前的感动
TV动画的“巅峰之作”『蟲师』全面回顾
金刚四姐妹，大和，长门等高人气舰娘设定与故事解析
大舰巨炮主义浪漫谭·战舰篇



文化祭
Culture Festival
2014 MAY 0
"二次元文化祭"即将开幕
各大社团蓄势待发"执行委员会"全力筹备中
首期文化祭大舞台主打：
献给普天下的偶像宅，偶像文化及偶像动画游戏音乐特辑
月刊《文化祭》，5月全国上市

二次元狂热

2013 年 サンガツ / 65



本期封面作者：雪樱樱
本期封底作者：杨杨提督

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
发行总监：美子

官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
出版日期： 每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



sina 新浪动漫

首席网络合作媒体

合作同人社团








Contents 2013

光盘目录


安卓客户端


苹果客户端

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1、填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟~）
2、登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



首先，必须要告诉到大家一件事：回函娘要退休啦！由于各种方面的原因，我们使用了多年的邮箱将停止使用，今后杂志也将不再附带纸质回函，欢迎大家以电子回函或是骚扰 @ 二次元狂热官方微博的形式反馈自己的意见~（如果有需要给我们寄东西，可以发邮件询问具体地址哦）

另外，本月我们继续在微博上征集了读者的纸膜照片，同样也收到了大量同学的投稿。于是，本期我就多选择了几位同学的照片来展示。我们随时都欢迎更多朋友来展示自己的爱哦！（图片可发送至我们的联系邮箱或者 kidorphen@gmail.com）





65 封面作者：obiwan&xin（出自：『舰队嘉年华 – 舰娘总集篇 01』，出品：萌姬联盟）
65 期封底作者：Samail（出自：『零和游戏 – Zero Sum Game』，出品：A.D.NAP）

[本期开奖时间]

由每周抽不到小米的白石抽中的本期中奖读者是江苏苏州的朱凌宇。请这位同学看到本期内容后在 3 个月内联系我们的邮箱（Jediliao@Gmail.com），并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（『二次元旅行 动漫"圣地"巡礼』）。



下期抽奖奖品为『花开物语』的女主角松前绪花的手办。欢迎大家踊跃参加，只要发送电子回函（收录在光盘里）就可以参与抽奖哦，不要吝啬您的意见和感想！（请参加抽奖的读者写上真实姓名和联系方式！）

[官方网店将定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

森萝万莉　性别：男　天津

河蟹子我以后再也不一边过马路一边看手机了……现在躺在医院里又疼又寂寞，唯有看看老妈带来的 2DM 解闷。咖啡贵族的画好治愈啊……竹宫悠由子原来有着这般经历……黄段子学生会根本停不下来……不过还是要严重提醒各位，出门一！定！要！注意安全……哎呦喂~

：同学不要紧吧……给坚持在病床上看 2DM 的同学点一颗蜡烛。所以说，走路、吃饭时都给我专心点嘛！（看着一旁一边吃饭一边看手机的小编们）吃饭时看手机可是会吃到鼻子里面哦！不过比起这些，最可恨的是唱 K 时也在看手机的人，唱歌的人都要哭了喂！

包继源　性别：男　广西南宁

河蟹子我对二大妈印刷用两种纸好奇很久了！还有一本二大妈的 .CDR 文件有多大！我们社团的书一本都要 300+MB，简直反人类！

本期有写竹宫悠由子的文章很开心，龙与虎给我带来了很多的欢乐与感动，希望有机会能看到关于毕业于蓝翔的巨坑挖掘者谷川流的文章。

：较短时间收到这位老同学的两份回函，咱就合并起来说了吧 233。虽然我们并没有使用 CDR 文件，不过总的来说每期书都是 300M 的好几倍呢。另外，这么多年终于有读者提到两种纸的问题了，有心的读者或许会发现铜版纸部分我们都尽量安排了美图多的文章哦。顺便问一句：不知道有没有记得咱们是从第几期开始用两种纸的，又是从第几期开始铜版纸增加了？

看到夸奖竹宫文，作者浅色菊苣又要开心了。至于谷川流的文章嘛……我们还是从长计议吧。嗯。

GA213　性别：男　樱才学园

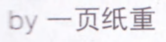
看新番『飙速宅男』热血沸腾，按捺不住入了一辆公路车，结果第一次上路就摔了……还好不严重。以后还是要安全驾驶，动画里那群人都开挂的学不来。

：再提醒大家一遍一定要注意安全，骑车出门要戴头盔哦！除了注意别伤到自己，还要注意别伤到路人。可怜的白石少年前几天骑车时就在转弯处刮到了一辆轿车，结果赔了人家修理费。不过之后提起这件事时他竟然只是说"还好刮的不是奔驰"……看来没吃到教训。

生涯无悔　性别：男　北京

昨天一大早就听到一个惊天悲报：帝都著名的 ACG 卡拉 ok 店 SK 即将停止营业。天哪，这让我们这些喜欢唱宅歌的人以后怎么办。

：其实这家歌厅也是 2DM 的小编们经常去的店，听说老店房租到期，新店迟迟定不下来只能暂停营业，得到这个消息大家都很难过，以后看来只能在家里面折腾了（邻居要哭了）。不过乐观一些，说不定过些日子就能恢复营业了呢？


by 一页纸重


by Lcy 凌叶


by 橘仔 mika





[微博选登]

@ 青山澄香：刚看完二次元狂热的咖啡贵族专题，很好奇国王是怎么判定澄香跟莉花是以国都音为原型的，看板娘的出现比 CURE GIRL 早太多了好不好，而且国都音有形而无神。后半句更是说莉花出现在澄香之前，澄香的图早在老师还没摆脱对杉菜水姬的模仿就有了，跟现在相比判若两人，莉花最早设定跟现今之差小很多 。

@ 完蛋了的国王：那是咖啡贵族的画集感言，同人志 freetalk 里自己说的。2010 年冬天 C79 的时候咖啡贵族有了第二个看板娘白峰莉花，名字是通过网上募集得来了，那时候其实『CURE GIRL』的人设早就完成了，游戏是 2011 年 5 月发的，那至少半年以前就有古都音的人设了，所以说两个角色有继承关系并不矛盾，至少他本人是这么说的。青山澄香 2009 年就有了，出现时间在白峰莉花之前这点没有异议，我也没说出现在白峰莉花之后，只说这两个角色开始一起出现了。

@ 柚子茶 –Citron_tea：吃货要祈愿的话一定要赤城了！手残无聊撸出来的……话说反面凹凸不平真难画啊……

@ 二次元狂热官方微博：专业用法!



宅收藏



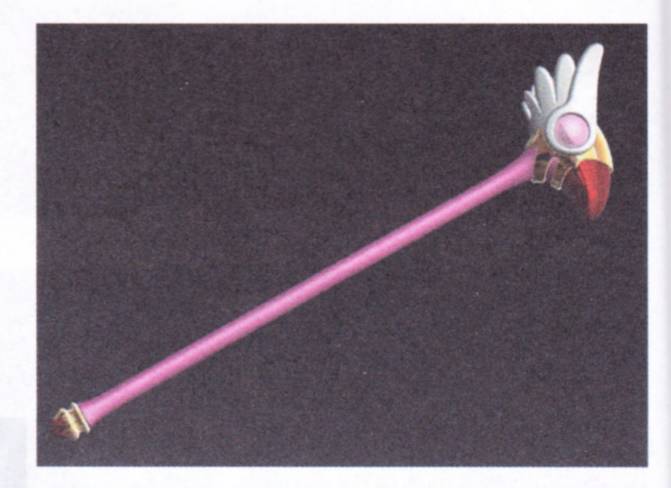


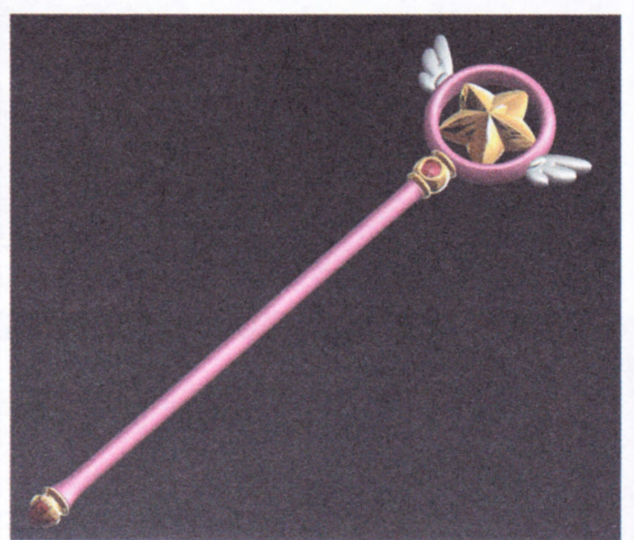
EVA 主题商务套装

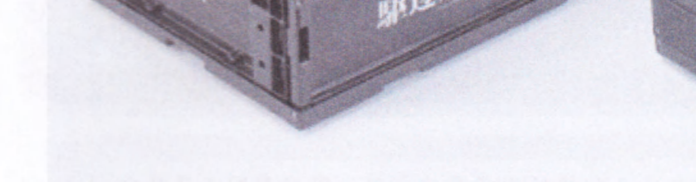
出品：はるやま
价格：4000 ~ 4200 日元
以 EVA 机体为印象设计的衬衫、领带和领带夹等商务套装，穿在身上立马高贵冷艳。其中领带有 5 种不同款式可供选择，分别以初号机和二号机为原型，领带内侧还缝有 NERV 的 LOGO。衬衫则是仅在领口内部等细节部位稍作设计。虽说是宅物但在外观上毫不显花哨，完全可以光明正大地穿着出入正式场合。

阔别 18 年的『魔卡少女樱』周边

出品：movic　　价格：3456 日元
缅怀童年的时候又到了。在漫画开始连载 18 周年、动画播出 15 周年的时点，『魔卡少女樱』又推出了全新的周边，木之本樱的封印之杖和星之杖再次被做成实体玩具贩卖。新玩具的外观明显要比从前的任何一个版本都要精致，拿在手上不禁让人想去模仿小樱封印库洛牌的动作……不过可惜这个魔法杖的只有 15cm 长，大人拿着实在是有点小。还有 3456 日元的定价真的不是故意的么？







『舰队 collection』岛风备品折叠箱

出品：DMM.com　　价格：6500 日元
人气已经不需要进行说明的『舰队 collection』周边。驱逐舰岛风内务科折叠式储物箱，"岛风"驱逐舰剪影、游戏 LOGO 和红白相间的装饰条纹都以"岛风"为印象设计。箱内容量达到 50L，而折叠后厚度仅有 9.5 厘米，绝对是所有提督母港的常备品。商品将会于 4 月发售。





『少女与战车』高可玩度 Figma

出品：Maxfactory　　价格：4444 日元
最新预计发售的是大洗鮟鱇队的通信员武部沙织。值得一说的是这套 Figma 的可玩性，配套附送的配件非常丰富，除了多种表情和少女的手机外，在战场上用到的喉麦和头戴式耳麦，甚至车内的通讯设备也在都附送的配件范围内。搭配上之前发售的车长西住和装填手秋山，可以大体上模拟出少女们在四号坦克内作战的情景了～









三日月夜空水晶内雕

出品：LEXACT　价格：6648 日元

『我的朋友很少』中的悲情角色三日月夜空，作品开始时和自己的“空气”朋友说话被发现时留下的名台词连同本人被雕刻在这款精致水晶中。水晶的底座带有可变颜色的 LED 灯，在灯光的照射下可以看清水晶中夜空的可爱姿态，夜空的背后还能看到“小空”的影子。水晶的侧面也能清晰看到人物的轮廓，放在暗处会格外漂亮。商品预计 6 月发售，但价格并不算便宜。

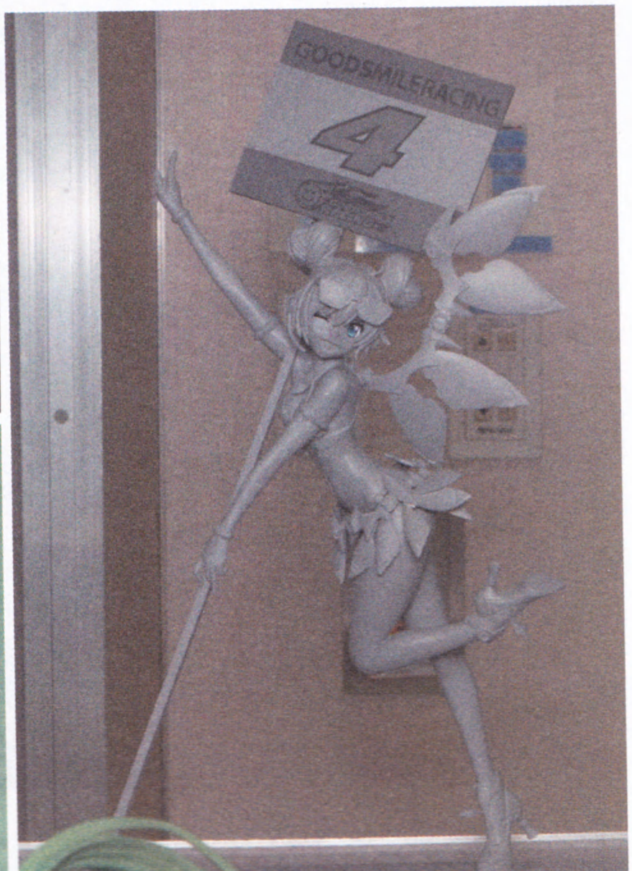




『锁锁美同学提不起劲』邪神剑立体化

出品：Maxfactory　价格：10926 日元

邪神三姐妹中最喜欢玩各种成人游戏的大号萝莉长女。这款的造型一改平时的白衣造型，穿着便服休闲地在自己的世界中打着游戏，放松的表情让人体会到了这名活泼开朗又爱妹妹的教师鲜为人见的另一面。还有叉开双脚的坐姿，若隐若现的胖次，干净白皙的双足……绅士们应该知道该怎么做了。手办预计 7 月发售。





能对话的萌妹扫地机器人

出品：夏普　价格：9 万 ~ 13 万日元

众所周知 11 区人民脑洞大，再凭借世界领先的机器人技术，做出什么东西来都不奇怪。这款夏普的 COCOROBO 扫地机器人除了具有强大的扫除功能外，还可以用超萌的声音和主人进行对话！从日常对话到回答各种提问，这只扫地机器人简直就像家人一样陪在主人身边，当然它心情不好的时候可能也会不理你。另外，机器人的声优就是在『就算是哥哥只要有爱就没问题了对吧』饰演妹妹姬小路秋子的木户衣吹，所以把它当成妹妹也没问题哦。



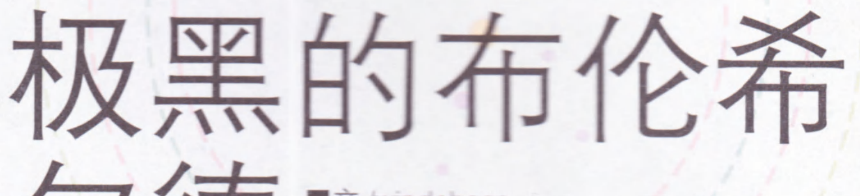


赛车女郎初音 MIKU 雪邦版

出品：Goodsmile　价格：未定

这款赛车女郎的 MIKU 原型不久前于展示会上展出。虽然还是未涂装版，但已经较为完美的表现出了原画的很强的跃动感，充满活力的造型和露出度很高的性感服饰也让人感受到阳光明媚的赛车场上光鲜热情的气氛。成品预计于 2014 年夏季发售，对初音 Fans 来说绝对是不可错过的一款。▲





极黑的布伦希尔德

■文 /windchaos
■责编 / 白石、稗田阿吃
■美编 / 迷梦

极黑的布伦希尔德

Staff:
原作：冈本伦
监督：金泉贤一
脚本：北岛行德
角色设计/总作画监督：岛宏明
动画制作：ARMS

Cast:
村上良太：逢坂良太
黑羽宁子：种田梨沙
橘佳奈：洲崎绫

说起漫画家冈本伦的名字可能许多人并不熟知，但要说起『妖精的旋律』这部“禁片”相信一定是无人不晓。4月开播的这部『极黑的布伦希尔德』即是冈本伦于2012年9月在『周刊YOUNG JUMP』上连载的新作。『极黑』可谓是继承了『妖精的旋律』的血腥风格，漫画的第一页就是全彩鲜血横流的场面，让人感慨不愧是那个冈本伦的作品。

『极黑』的故事讲述了因为死去青梅竹马“黑猫”而喜欢观测星空的男主村上良太，有一天遇到了与已经逝世的“黑猫”酷似的转学生，并得知这个转学生是魔法师而随后展开冒险的故事。看着魔法师间战斗的各种血腥场面不禁让人想到『魔法少女小圆』，魔法师间超能力的战斗以及血腥的场面是将会是本作的一大看点。

动画版制作公司为ARMS，从上一季『弁魔士塞西尔』来看作画水准值得期待，导演金泉贤一曾执导过『学生会的一己之见lv.2』和『家庭教师』，剧本北岛行德虽然作为游戏剧本曾写出过『428』、『忌火起草』这样的不朽名作，但上一季作为动画脚本的处女作『滨虎』只能算不过不失，这样的组合究竟能擦出怎样的火花让我们拭目以待。

排球少年!!

排球少年！！

Staff:
原作：古馆春一
监督：满仲劝
系列构成：岸本卓
角色设定：岸田隆宏
总作画监督：千叶崇洋
动画制作：Production.I.G

Cast:
日向翔阳：村濑步
影山飞雄：石川界人
泽村大地：日野聪
菅原孝支：入野自由
田中龙之介：林勇



自从“小篮球”『黑子的篮球』之后，Production.I.G似乎爱上了运动番的制作，去年10月与“疯人院”MADHOUSE共同制作的年番“小棒球”『钻石王牌』还在热播之中，今年4月又要迎来一部高人气的“小排球”改编动画——『排球少年！！』。

『排球少年！！』的作者是古馆春一，漫画原作在『少年Jump NEXT!』2011冬季号揭载之后便开始了于『周刊少年Jump』上的连载。『排球少年！！』的故事讲述了日向翔阳小时候在电视上看排球比赛时，被乌野高中的“小巨人”身姿所吸引而迷上排球，为了实现成为“小巨人”的排球梦想考入乌野高中的故事。

与如今许多“超级系”的运动漫画不同，『排球少年！！』走的是真实系的路线。虽然是真实系，但比赛的过程却刻画的让人热血沸腾，这种感觉不禁让人想起了『周刊少年Jump』当年的台柱之一『灌篮高手』。动画版的监督满仲劝身为原画出身，唯一导演过的作品是『Q弟侦探因幡』，不过其担任过『振臂高挥~夏日大赛篇~』脚本的履历还是值得让人放心。Produtcion.I.G在担任过『黑子的篮球』和『钻石王牌』之后相信无论是燃还是基，对于运动番已经驾轻就熟，本次4月的『排球少年！！』令人期待。

魔法少女大战

Robot Girls Z

Staff:
监督：大野木绫乃
角色设定：川元まりこ
脚本：兵藤一步
动画制作：GAINAX

Cast:
（宫城县代表）
青叶鸣子：荒川美穗
タケスズメ：山寺宏一
（石川县代表）
犬鹫由里：新谷良子
ししく：竹内良太
（东京都代表）
小张凛：村川梨衣
モ助：新井里美

『魔法少女大战』最早是由御宅向电视节目『2.5次元电视』与日本知名绘画社群Pixiv共同发起的一个企划，征集代表各个都道县的魔法少女插画。第一届比赛共征集了3248张插画，要从3200多张插画中选出47张代表各自的都道县实在是竞争激烈，怪不得设定是魔法少女间的大乱斗。除了47个县之外亦有海外的魔法少女入选，台湾就有2名魔法少女入选参加乱斗。最近官方又宣布动画版魔法少女从47人扩充到60人，看来有些热门的县会有复数魔法少女出战。

由于企划的大热，『魔法少女大战』于去年年底宣布动画化，随后又一口气推出了iOS版游戏和PSV版游戏。iOS版和PSV版的游戏都采用F2P（基本无料）的模式，写作无料实则氪金抽卡。动画版制作交由老牌会社GAINAX，不过如今的宅社制作实力还是让人打个问号，此次监督与角色设定都是新人挑大梁不禁让人捏一把汗。动画版的另一个亮点就是每个县的魔法少女都会选取当地的声优出演，届时可以听到各种方言的魔法少女大乱斗倒是件很有意思的事情。





目隐都市的演绎者

目隐都市的演绎者

Staff:
原作：Jin
总监督：新房昭之
监督：八濑祐树
脚本：Jin
角色设定：阿部严一朗
动画制作：SHAFT

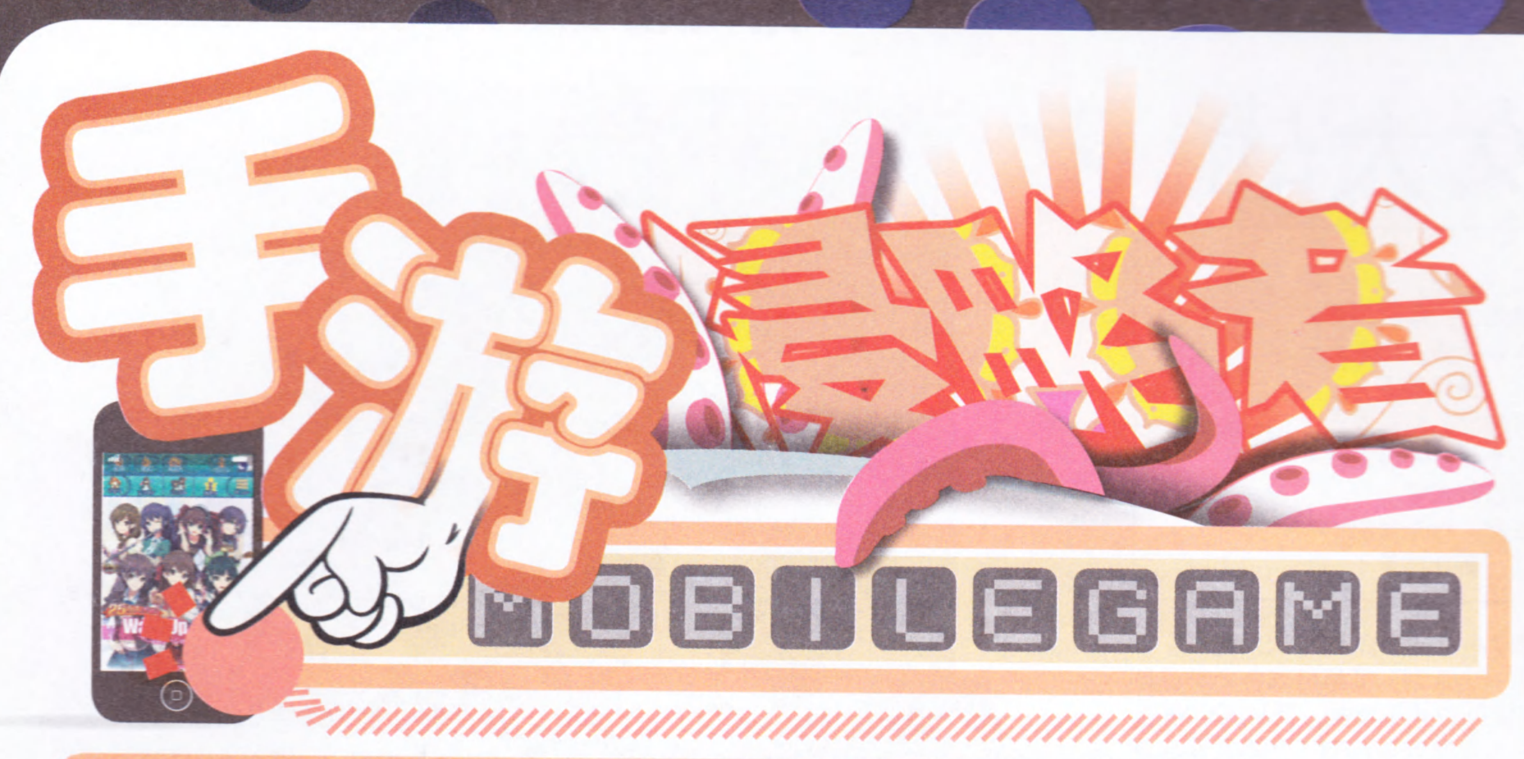
Cast:
Ene：阿澄佳奈
Mari：花泽香菜
Kido：甲斐田裕子
Konoha：宫野真守
Momo：柏山奈奈美
Kano：立花慎之介

“阳炎Project”的动画版『目隐都市的演绎者』终于要在4月迎来了TV动画化，熟悉NicoNico动画的观众一定对Jin的这个企划并不陌生。“阳炎Project”最早出自音乐制作人Jin于2011年2月在NicoNico动画上发表的音乐『人造敌人』，随着系列第3作『阳炎眩乱』过了百万级的点击，“阳炎Project”开始为广大音乐爱好者熟知。2013年5月30日，首张系列专辑『目隐都市的日子』发售首周就获得了76,000枚的佳绩。与“阳炎Project”首张音乐专辑同日发售的还有Jin亲自执笔的小说版『阳炎Daze』。

从音乐到小说再到如今的漫画和4月播出的TV动画，Jin不断对阳炎的世界进行补完。“阳炎Project”的故事主要发生在作者Jin居住地千叶县柏市附近，故事以拥有这种“目”相关能力的“目隐团”为主角，是一个讲述了目隐团身上各种迷之故事的群像剧。

在原作音乐和小说的高人气下，此次动画版『目隐都市的演绎者』自然备受关注。动画版的脚本由原作者Jin亲自操刀，动画制作和监督分别是SHAFT和新房昭之，在新房监督下的阳炎世界又是怎样一番景象值得期待。动画版的声优在官网上以每周公布一位的形式公开，也能看出这次声优阵容的大牌，阿澄佳奈、花泽香菜、宫野真守等人的加入期待4月能为观众带来一场视听的饕餮盛宴。▲

■ 文 / windchaos
■ 责编 / 如月千华、稗田阿吃
■ 美编 / orangec



上期开始的新栏目"手游侵略者"不知各位看官是否都觉得喜欢。从这期开始所有游戏均会注明官网地址，并附上二维码，方便玩家扫描后进入日区商店下载。没有日区 App Store 账号的玩家请自行谷歌搜索免费注册教程，这里就不占用版面介绍了。本期同样为大家介绍 3 款手游，作为一个新栏目，欢迎各位在回函以及微博上发表自己的意见。

Wake Up,Girls! ステージの天使

中文名：Wake Up,Girls! 舞台的天使
平台：Android/iOS
出品：mobage
类型：卡牌育成
官网：www.wakeupgirls-social.jp

MOBILEGAME


ios


android



上周为大家介绍了笔者入坑很久的『LoveLive!』的手游，结果杂志还没发售就传出要被国内某手游大厂代理的消息，让人不禁感叹偶像宅是不分国界的。这期要为大家介绍的是宽叔偶像动画新作的手游版『Wake Up,Girls! 舞台的天使』(以下简称 WUG 手游)。WUG 的手游在动画剧场版开播之前就已经上线运行，目前为止游戏下载量已突破 25W。虽然和『LoveLive!』的手游相比差不多正好是其 1/10 而已……

WUG 手游由 mobage 运营，采用的是日系手游常用的基本无料，氪金抽卡收费的模式。友情抽卡一般都只能抽到 Normal 级别的路人卡片，想要抽到 7 名主角 Rare 以上的卡的话还是老老实实充钱吧。不过从动画第 10 话开始宽叔直接把手游中 Normal 卡片的路人角色也放入了动画剧情之中，实在是深谙赚钱之道。

WUG 手游的基本游戏方法可以理解为简化版的『偶像大师』，相信 iM@s 的玩家可以很快上手。除了玩家等级之外游戏的基本数值还包括元气、勇气和 Merry，其中元气相当于一般手游中的行动点，1 分钟回复 1 点，在 WUG 中可以进行基本的"练习"行为增加卡牌的等级以及玩家自身的等级。勇气点数最多 5 点，每 15 分钟恢复一点，如果比作日系手游中打魔神时候用的点数相信各位就立刻能够明白了。玩家在进行练习的过程中会收到老板丹下顺子的电话开始演出，演出理解为亚瑟王里面打魔神就行了，在限定时间内可以使用多次勇气点数直到最后的得分数值到达观众的要求。不同的观众有不同的喜好，这个时候就看卡牌属性的组合，不同的卡牌间还能够发动组合能力增加数值。游戏中其它的合宿、PK 等系统鉴于篇幅就不展开介绍了，对 WUG 有兴趣的玩家可以自行下载体验。







ラブプラス コレクション

MOBILEGAME

中文名：爱相随 Collection
平台：Android/iOS　出品：Konami
类型：卡牌恋爱
官 网：http://www.konami.jp/loveplusscollection/

MOBILEGAME


ios


android





突然发现刚写到第二期 SEGA、Konami、DeNA、Mobage 的游戏就都介绍过了，这个浮华的年代真是人人都争当手游大厂，任地狱的股东也恨不得让马里奥移植到手机上逼玩家花 0.99 美元让马里奥跳的更高一点。稍微有些扯远了，接下来要介绍的是 Konami 的当家游戏『爱相随』的手游版『爱相随 Collection』。

『爱相随 Collection』作为一款无料氪金手游在原本的三名主角外又新增了一位国民女友雪乃玲，虽然很多人吐槽长得很像日本某国民女子偶像团体的前 Center 就是了。虽然基本角色就是 4 位，不过每个角色都有几十张服装不同的卡牌，当然越精致的卡牌等级越高越难抽…Konami 計画通り！抽到不同的卡牌会开启相应角色的故事剧情，相比于纯粹的抽卡战斗相信这种抽卡解禁剧情的模式更能摧毁玩家的荷包。

游戏的基本模式与原版『爱相随』倒是有一定相似之处。玩家除了等级和行动力之外拥有体育、知识、感性、魅力 4 种数值，选择相应的数值进行锻炼的话就会提高数值并获得相应的道具。例如培养体育能力的话就有机会获得跑鞋，凑满 6 个跑鞋就能解禁新的约会场所。当然光靠锻炼“走地图”是凑不满道具的，这个时候就要靠玩家和其它玩家 PK 拼数值抢夺别的玩家的道具了，这种战斗模式是否觉得似曾相识呢……不过，真的一旦入坑的话就总忍不住再氪金的冲动。



ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ

中文名：JOJO 的奇妙冒险 星尘射手
平台：Android/iOS
出品：Bandai Namco
类型：徽章战斗
官网：http://jojoss.bngames.net/

MOBILEGAME


ios


android





噢啦噢啦噢啦噢啦！在截稿前不久『JOJO 的奇妙冒险 星尘射手』的 iOS 版终于出了，果断把原先预定推荐的游戏换成这个！玩多了废萌的卡牌游戏突然出了这样一个热血战斗类型的手游实在让人眼前一亮！游戏的玩法类似回合制的打弹珠游戏，出场战斗的每个角色即是一个徽章，通过弹徽章把徽章发射出去打击对方徽章造成伤害。看上去是很简单的游戏系统，实际上玩起来要算角度才能形成最多的 Combo 数进行连击，而且游戏还引入了属性和必杀技、弱点部位这些设定，使得“打弹珠”也变得易懂难精，3 分钟一盘的游戏时间也符合主流手游的风格。（虽说开服第一天笔者晚上连续玩了 1 个多小时）

游戏的界面以及战斗风格用一个字来形容的话就是：潮！游戏界面的设计完全把 JOJO 各种时髦的元素融入了进去，而战斗时候发动必杀技的时候各种还原漫画的镜头让原作党大呼过瘾。笔者还记得第一次发动的史比特瓦根必杀技看到名字是“自我牺牲”的时候笑到不行了 233。游戏同样是采用基本无料氪金收费的模式，目前看来游戏活动送的抽卡的钻石数量还算多，笔者第二抽就抽到了 SSR 的屌爷实在是人品爆棚。目前手游的剧情模式刚开到漫画的第三部，相信随着 4 月份动画版的开播，手游版的剧情模式和登场角色也会逐步解禁。截止至截稿日 iOS 版 2 天就下载了 10W 次，各位 JOJO 的粉丝也赶紧加入到战斗中来吧。



待春都市的雪中恋物语



□文/如月千华 □责编/如月千华、稗田阿吃 □美编/迷梦

INFO

游戏名：アストラエアの白き永遠
中文暂译：星之女神的白色永远
公司：FAVORITE
原画：司田カズヒロ
剧本：なかひろ、保住圭
音乐：忍
发售日：2014年6月27日

©2013 FAVORITE

STORY

故事的舞台，是一座以日本北国都市札幌市为原型的城镇——月咲市。那里有充满现代化气息的高楼，繁华的商业街，以及富有外国风情的教堂，看起来与现实世界并无二致，但这座城市却已经有两年没有迎来春天了。

飞雪在一年四季不停持续，但落下的雪却绝不会沉积起来，仿佛在预示着转瞬即逝的某种东西。而与之同时，突发的龙卷风，不自然的落雷，水位线的猛涨等异常气象也接连发生。身为学生的主人公椿名陆是被一种称为エルフィン（elfin）的特殊存在，能够驱使名为“符文”（rune）的神秘力量，并依靠其从事着拯救人命安全的工作。受到所属“组织”的命令，为了在异常气象中保护两位少女，他回到了阔别多年的月咲市。

在那里他遭遇到的是，童年时期曾经一起玩耍的，全身雪白的少女。而世界还未给他怀念的时间，各种神秘事件就接踵而至。就这样，在等待春天到来的城市中，一个冬雪下的恋爱物语拉开了帷幕……

CHARATER

在飘雪之日出现的神秘少女

雪雪 Yuuki CV：桃園にな

身高：137cm
三围：68/50/71
星座：不详
血型：不详

主人公陆童年时期生活在月咲市时，曾经一起玩耍的神秘少女，真实姓名不明。总是只在冬天出现，一到次年三月就消失不见。对陆来说是像粉雪一般飘渺的存在，同时也是他重要的人。身材娇小，年龄不详，和陆关系很亲密，言行举止天真无邪，淳朴可爱。把陆称作“陆君”，而自称则是“雪雪”。从设定上来看很明显是个超自然的存在，或许与标题中的“星之女神”有很大关联。



月咲学园2年生。陆的同班同学，有一个名叫橘叶月的妹妹，现在与妹妹生活在一起。橘姐妹正是陆的守卫对象，而为了守卫她们陆也住进了姐妹家中。在家里是落叶一人负责了全部家务，她担任着母亲的角色，非常重视妹妹的存在。对陆虽然态度有些尖锐，但总的来说很会照顾人。在学校里是一个清纯可爱的优等生，还所属于学生会，深受周围人们的喜爱。



月咲学园2年生。陆的同班同学，落叶的好友。在班级里充当活跃气氛的活宝，性格开朗充满朝气。所属社团是田径部，很喜欢活动身体，社团休息的日子也能见到她穿着体操服在河岸边跑步，是一个比起反复思考犹豫更愿意立刻行动起来的体育系少女。

一夏有一个名叫美晴的姐姐在城市里的研究所工作，她总是替随时都很忙碌的一夏操心。



月咲学园一年生。城里的研究所制造的人形机器人，但不论外表还是言行看起来完全是个普通人类。是个坚强的好孩子，虽然偶尔会毛手毛脚，但她不怕失败，无限传播正能量。各方面看起来都无可挑剔，但偶尔也会表现出与世间脱节的一面。而她真心的愿望是想要成为真正的人类，不知道这是否会成为她故事的主题。



与陆隶属于同一组织的搭档。总是面无表情，看上去非常冷静，说话的时候也非常淡然，是个典型的冰山美人。不过发慌的时候说话会吃螺丝……为了守护另一个守护对象——叶月，她没有就读月咲学园，而在叶月所在的月咲幼儿园帮忙。因为胸部含蓄而被小孩子们称作平胸老师，让她很是烦恼。血型不明这点让人怀疑是不是有什么猫腻。



月咲学园的2年生，与陆在不同班级。成绩优秀，运动神经也拔群，再加上漂亮的外表，可谓才色兼备的佳人。对她来说学校的学习只不过是打发时间，而虽然所属学生会，但那也只是因为受老师之托而已，她本人似乎并不关心。

然而不知为何，陆却数次在任务中与她撞个正着。没人知道与陆同为エルフィン的她的真正目的。

COMMENT

熟悉FAVORITE的玩家或许会知道，这是一个一直在摸索的公司。早在CROSSNET旗下作为子品牌的时期，该公司就曾推出过多部特色鲜明的作品。凭借2009年的『星空のメモリア –Wish upon a shooting star–』，FAVORITE总算大获成功，并摸索出了一条稳定的道路。尔后的『いろとりどりのセカイ』虽然因为简陋而草率的内容而备受诟病，但其通过FD『いろとりどりのヒカリ』来亡羊补牢挽回评价的做法也可以看出该厂司田カズヒロ、水間ホシひと这两位领导人还是很有用心的。

本次STAFF中一如既往出现了画师司田カズヒロ的名字，他从品牌设立之初开始除了『はっぴぃ☆マーガレット!』之外几乎全勤。可以说他早已成为品牌的招牌而且也深受玩家的喜爱，所以本次原画全盘交给他对FANS来说也是一大喜事。而剧本这边なかひろ也十分显眼，这位在『星空のメモリア』中让玩家流连忘返的写手能够重新出现，可谓是众望所归。

从各方面来说，这款新作都让玩家的期待提到了顶点，不过按照该品牌的惯例，FANDISC是必然少不了的，而且本作除了我们介绍到的几位女主角之外，还有大量女性配角，很明显是在为FD留后路……当然，当今这个世道，我们也不能强求厂商不出FD，只是希望本篇也能保质保量才好。▲

回归原点的校园纯爱剧

Navel honeybell处女作 空飛ぶ羊と真夏の花

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田阿吃 ■美编 / 迷梦

Story

故事的主人公天城惠介，从国外的管家育成机构毕业之后，在这个夏天回到了日本。回到故乡的当天，他就与将成为自己主人的少女此花宫琴耶久别重逢。

幼年时，是琴耶一家人收留了当时无亲无故的惠介，因此他为了能成为侍奉琴耶的管家而克服了各种各样的困难，如今终于如愿以偿。他作为琴耶大小姐的同班同学，开始与她一同在盟青学园上学，并在学校里遇见了孩提时代的朋友们。在他以为一帆风顺的学园生活即将开始的时候，他突然收到了一封奇怪的情书。

来到情书上约定地点的惠介，在那里见到了一位名为梅里埃尔的陌生少女，她自称是天使，并且破天荒地告知惠介的前世竟然是"天神"。少女要求惠介帮助寻找同样转生到这个城镇里的前女神——也就是惠介的"妹妹"。而为了达到这个目的，他首先必须要从以前因女神而实现了愿望的五位少女那里回收女神的"断片"才行……



INFO

作品名：空飛ぶ羊と真夏の花 –When girls wish upon a star.–
中文暂译：飞天之羊与盛夏之花
公司：Navel honeybell
原画：たにはらなつき、鷹乃ゆき、羽純りお
剧本：森林彬
音乐：アッチョリケ (OP 曲)、Arte Refact(BGM)
发售日：2014 年 4 月 25 日

Character



Konohanaya Kotoya

此花宫琴耶

CV：小清水らいむ

世界知名大型企业集团此花宫家的大小姐，惠介的青梅竹马。对惠介予以全面的信赖，虽然看起来对惠介带有恋爱感情，可一旦被主动追求又会慌里慌张不知所措。由于她喜欢的白玫瑰和她外表相衬，而被称为"白玫瑰公主"，人气在盟青学园与学生会会长芽爱平分秋色。

自幼就经常出席各种场面，见过大世面，而且还曾经历过绑架事件，因此面对绝大多数情况都很沉稳，毫不怯场。

152cm
83/57/85
birthday7/17
bloodgroup O



藤崎芽爱

Hujigasaki Mea

CV：有栖川みや美

惠介与琴耶的儿时玩伴。她是新兴企业集团藤崎家的继承人，家族集团虽然规模不如此花宫家，但近年来地位也越来越稳固。她连续三年担任盟青学园学生会会长之职，获得了学生们绝对的信赖。与琴耶相对的是，她被称为“黑玫瑰公主”，很喜欢黑色调的东西，全身上下也选择了黑色装饰。

运动能力在女生中间出类拔萃，虽然也会成为不轨之徒的目标，但由于精通护身术而从未遭遇危险。尽管看起来完美无缺，却极其害怕恋爱话题。

163cm
86/59/84
birthday 8/2
bloodgroup AB

雾雨优兔

Kirisame Yuu

CV：藤咲ウサ

惠介的同班同学。曾经在全国声乐大赛上得过奖，但自从声带受伤没办法唱歌之后，就过上经常逃课的浑浑噩噩的日子。与她不在同班的友人很担心她的生活，但自从惠介出现并常常照顾着她之后，她便恢复了普通的学校生活。周围的人都认为她沉默寡言，但实际上虽然有些脱线，但该说话的时候还是会张口。

由于过着邋遢的家里蹲生活，体力和成绩都不怎样，不过她自己也对此有自觉，不好意思向别人展示自己的房间。

156cm
89/59/86
birthday 6/22
bloodgroup B



诗依奈·蒂莉丝·爱·娅儿

Shiina Tyris Eluard

CV：上原あおい

比惠介小一岁的学妹，今年春天才进入盟青学园。是个在日本长大的混血儿，母亲是芬兰人。因为从小体弱而很少到校上课，但春天在学校里养花的时候遇到了惠介。不知为何把他当成花的精灵，对其产生了无条件的好感，这便成为了她上学的动力。而惠介也把她当做妹妹一样看待，两人关系亲密。

博爱主义者，认为世间万物都有生命，周围没人的时候还会与花朵搭话，不过这场面被别人看到她会十分不好意思。

142cm
77/54/79
birthday 3/15
bloodgroup AB

Navel honeybell (c)Omegavision, Inc.

黑羊蓝

Kuroyou Ran

CV：桐谷华

所属于黑魔术研究会的唯一部员。其真实身份是“真正的魔术师”，借助异世界的贤者的力量，能够在自己所在的世界使用魔法。她对惠介很有好感，经常抓着惠介一起做各种古怪的实验，虽然看上去性格很积极，但实际上只是对能够理解自己发言的惠介敞开了心扉而已。

异色瞳加上黑色披风和黑魔术，怎么看都充满了中二病的味道，不过貌似不是那么回事。魔法先搁开不说，由于她的弟弟也是异色瞳，大概她也不是带着美瞳吧……

158cm
82/58/83
birthday 2/14
bloodgroup O

Comment



西又葵大妈主宰的品牌Navel在十周年之际建立了第一个冠以“Navel”之名的子品牌 Navel honeybell，这消息让人颇为意外。因为很明显Navel的象征就是西柚大妈，而这新品牌的建立也就意味着旗下作品中可以看到西柚和铃平之外的画师了。

作为Navel honeybell的处女作，本次参与的画师也绝对够格——たにはらなつき、鷹乃ゆき这两位都是多年前从『D.C』系列开始就积攒着人气的知名画师，特别是前者近年来还因为『侦探歌剧』好好火了一把。而Navel本社画师羽純りお已经在Navel旗下最近几年的作品里画了不少配角，也在姐妹品牌Lime里活跃过一阵，如今在Navel有出头的机会也算是件好事。

官方表示『空飛ぶ羊と真夏の花』这款处女作，将明确品牌今后的发展路线：恋爱喜剧和戏剧的原点回归。简单的说就是以创作以轻松的恋爱为基础，同时又不缺少剧情元素的作品为目标。剧本主笔选择了Navel本社写手森林彬，这毫无疑问会为本作带来浓厚Navel气息，据他本人介绍，本作也就是一个像『shuffle！』那样的带有幻想元素的王道恋爱故事。从目前已经发布的体验版我们可以感受到，本作的确继承了Navel近几年来的固定风格，男女配角众多，气氛热闹，各种荒唐的笑料前仆后继，故事也在快节奏中流畅地推进，让人阅读起来非常畅快。

本作标题中“飞天之羊”象征了故事的幻想元素，同时也指明了剧情的关键，而“盛夏之花”除了指花朵本身之外，也指代了各位女主角们。那么本次换上新衣的Navel会为我们带来怎样的学园恋爱故事呢？▲

硬科幻迷的狂歡

——曉 WORKS 新作《Bradyon Veda》

□文/El Mirador □责编/如月千华、稗田阿吃 □美编/迷梦

INFO

游戏名：Bradyon Veda
中文暂译：快子吠陀
公司：晓 WORKS
原画：zunta
剧本：門倉敬介、企画屋（辅助）
音乐：Barbarian On The Groove
发售日：2014 年 1 月 24 日

几年前靠『るいは智を呼ぶ』打下良好基础的晓 WORKS 如今在业界也算是相当稳健的品牌了。2014 年 1 月，晓 WORKS 在本命大作『ハロー・レディ！』之前，推出了『Bradyon Veda』（以下简称 BV）这么一款与该社以往的风格迥然不同的作品，可以看得出是在对市场做试探和挑战。

如果说前几作还有那么点“萌系”作品的感觉的话，那 BV 基本上就是完全反其道而行之。在如今这个废萌当道，剧情大作几乎全部大暴死的业界大背景下，能推出这么一款逆反潮流的作品，先不管其本身的质量到底如何，至少先得赞赏一下制作方晓 WORKS 以及脚本作家门仓敬介的勇气。

『Bradyon Veda』主体讲的是一个关于复仇与命运的故事。故事发生在近未来，拥有一个很标准的“post-apocalypse”（启示录）设定。主角藤代直人所在的部队名为“Nephilim”，是在第三次东亚大战中以仅仅十人的小队毁灭了数万陆战兵力的特殊步兵队。他们所使用的招式叫做“神式术”，十人都拥有不同的能力，每一个都是几乎是操控了物质的最基本层面，可以说是达到了“神”的境界。



为他们可怕的力量感到震惊的并不是只有敌军，还有他们自己。“Nephilim”首任队长斑鸠小萌就在战后选择解散了队伍，并与直人一起隐居生活。后来由于不满小萌的做法，曾经的队员找上门来将其杀害。无力保护小萌的直人万分悲痛，决定要向杀害她的人复仇，并将这些不应存在于世上的力量完全封印起来。

首先还是来看看标题吧。“bradyon”指的是亚光速粒子，平常我们接触到的所有有质量的粒子全都是亚光速粒子，这里其实可以代指物质本身了。“veda”则是“吠陀”，印度教的经典。

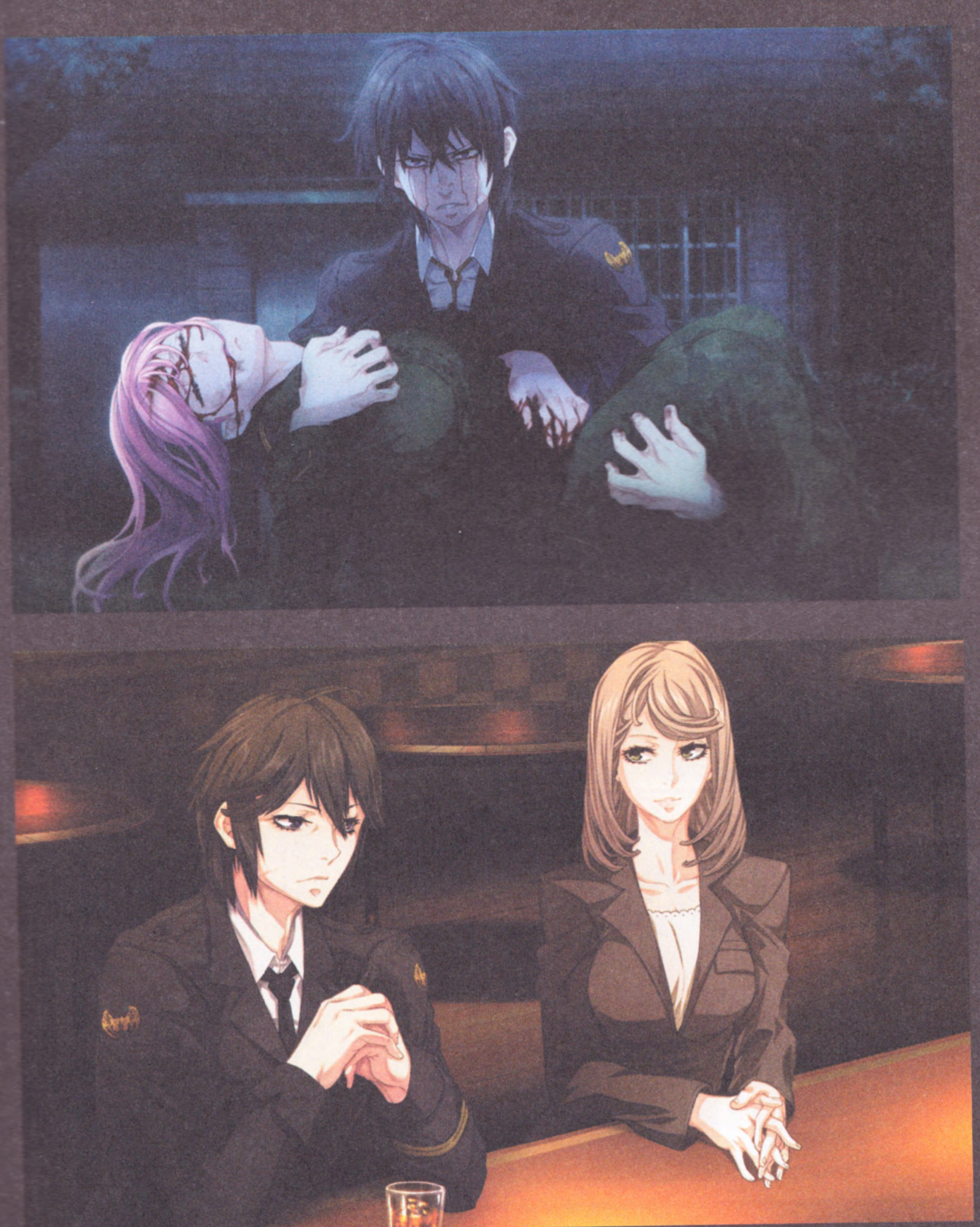
虽然略微有些中二味道，但是将量子物理和宗教联系在一起是个相当大胆的尝试。实际上游戏中角色们在战斗中使用“神式术”的时候也必须要有“诵唱”、“观想”等等一些步骤（当然只是名字有些宗教性质而已），但是涉及到招式本身的原理也都是遵从游戏中的整个物理系统的。

晓 WORKS 给 BV 定的基调是“厚重的世界观与热血的战斗”，前者倒是做的非常不错，但是战斗部分就不太理想了。也许是为了突出一点硬科幻和“专业”的性质，总之每场战斗

都会有将近 1/3 甚至 1/2 的文字在讲述招式的原理。而且是非常非常“硬派”的描述，比如它可以从“两个上夸克带 2/3 正电荷，一个下夸克带 1/3 负电荷，所以一个质子是带 1 个正电荷”这种最基本的粒子理论讲起，然后慢慢向玩家讲述该角色的某招式到底是如何运作的。虽然对于硬科幻迷们来说这种技术层面的讲述可能吃起来不在话下，但是加在紧张刺激的战斗里面就显得非常不合适了，它让整个战斗节奏变得很拖沓。而且再加上本作的演出不能算是特别的有彩头，所以让“燃”度大大降低。

而战斗中的解说性文字其实只是一部分而已。其他地方包括数学上的维度知识、生物学知识、化学知识乃至一些宇宙学层面上的知识全部都有文本涉及，整个游戏就像一个科幻设定超市一样齐全。虽说设定还是比较严谨的，但是有很多地方笔者感觉自己是在上课。而且，太过于繁杂的说明容易让人产生跳过或放弃的念头，尤其对于理科说明比较头疼的同学来讲





尤其如此。比如对于直人钢系武器的描述居然从分子构成的层面上说明，不仅难以让人形成画面感，同时给理解也带来了一些困难。

除了说明比较不人性化演出也相对比较简陋之外本作基本上并无其他太大的缺点，由于容量问题 Nephilim 小队各成员的过去可能挖掘的不是那么深刻，但是角色分配已经非常的完整，真的是做到了“十人十色”。其他配角也都很好的完成了各自角色的任务，而且性格各异并不会感到重复。

可攻略女角色有两人，作品共有她们两人的个人线路以及 true end 三种结局。当然由于是科幻作品所以女主角的不同线路也都当做了平行宇宙处理。实际上相对来讲 TE 结局的力度感觉并不如两条个人路线，可能是门仓在写的时候把架子拉的太大了，收尾收的相对比较仓促，能让人完全燃起来的展开比较少。

绘师方面启用的是新人 ZUNTA，之前从来没有听过这个名字，整体风格稍微有一点微妙的中央东口的感觉。CG 质量相对比较高但是立绘人物的脊柱稍稍有些别扭，但也都在可接受范围内。

音乐担当是 Barbarian On The Groove，对于这个团体笔者就不再多说了吧，基本上就是洒脱、激情、高质量的代名词。次回预告时的主题曲“World Jumper”是全 BGM 最高杰作。

CV 比较有看头的是斑鸠小萌役的かわしまりの与クラウディア役的一色ヒカル，两位大姐大的对手戏是非常难遇到的。配角中也有読子役的北都南，她柔软温暖的声音也得到了充分的发挥。

系统方面就比较见仁见智了，由于整个游戏走的并不是普通 GAL 而是 NVL 视觉小说的路线，所以文字框占据了大半游戏画面，有时文字还会挡住立绘或 CG，而文字框透明度虽然可以调，但又会留下可能影响阅读的矛盾。比较贴心的是由于本作设定多而繁琐，所以文本中出现的的专门用语可以直接查看简单的注释，大大提升了可阅读性。

虽然有着这样的那样的缺点，但『Bradyon Veda』整体给人感觉还是相当出众的。如果平日素来就喜欢硬科幻，那本作更是你不能错过的作品了。▲

微笑动画月报

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play！ DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 如月千华、稗田阿吃
■美编 / 迷梦

最近要论 Nico 最大的事件，就是正在铺天盖地做宣传的超会议 3 了。nico 超会议今年也办到了第三届，这个传说年年赤字年年办的活动也是每年 4 月的惯例了。当然期间的超 party 拥有大量当红 nico 投稿者 + 当红动漫歌手的阵势，怎么也不会缺号召力。按照现在公布的情报来看，影山ヒロノブ、小林幸子、√5 组合等，再加上惯例的 vocaloid 大量出席，今年的盛况也很值得期待呢。

アウターサイエンスを歌ってみた ver よっぺい

番号：sm22912712 作者：よっぺい

如果你对唱见入门比较早的话，一定对よっぺい印象深刻，曾经よっぺい的新投稿一向是 nico 最热门的话题之一。他的自然型高音被形容成“直达天花板一般”，唱歌时爱加入自己的发挥，最著名的有『炉心融解』前奏中乱七八糟的台词，间奏无中生有的其他曲（创圣的 OP）乱入，结尾对镜音 Rin 肆无忌惮的表白……没有一刻嘴巴是闲着的 www 还有投稿有部分是真人录像，让大家发现他唱歌时左手的小动作很多，这两点使他被戏称为“沉默会死的男人”和“左手才是本体的男人”。在 2010 年 8 月よっぺい宣布不再于“歌ってみた”版块投稿而转向原创曲方向，不过后来也会偶尔投一投翻唱，这首新作『アウターサイエンス』的间奏よっぺい一点儿也没“插嘴”，nico 众人反而很不习惯 Σ(つ°　Д°　;) つ。



【そんなふいんきで歌ってみた】ホシアイ【ぐるたみん】

番号：sm22988008 作者：ぐるたみん

ぐるたみん大家就比较熟悉了，特别是他的第十首翻唱作品『only my railgun』。其实他的前九作质量都很高也都有不小的再生数，但是直到第十首投稿的 OMR 才使他瞬间杀入一线男唱见的行列。当时还发生了连带效应，那几周的榜单他作品的“独占”事件让笔者到现在都记忆犹新。随后投稿也很勤快，现已发表两张专辑。本作也是他的第 28 首投稿作品，收录于他 3 月即将发行的第三张专辑『た』中。







NICONICO

【第 12 回 MMD 杯本選】艦隊これくしょん 序章～ Overture ～

番号：sm22897193 作者：必殺仕事 P

作为 nico 最近最热门的话题，重点推荐的部分自然也不能少了“艦これ”系列的作品。借着第 12 届 MMD 大赛的东风，本月要介绍几支从内容到完成度都是超高质量的作品。首先是这个名为“序章～ Overture ～”的作品，作者从一个和以往不太相同的方面得来了作品的灵感。看过舰娘的百科的读者应该知道，每一个舰娘的姓名和设定都来自日本历史上真实存在过的战舰，有很大的一部分都在战争期间被击沉了。这一作就是取材了二战时著名战争场面，有各舰队出发也有战斗中还有击沉的画面。抛开该战争本身在历史上的悲剧不谈，这种选材使得本作完全和卖萌作区分开来，带有一种压抑的沉重感。战争对于身处与战斗中的双方，都是一场沉重的灾难。片尾字幕中标注了出场全员停战时的状态，大部分战舰永远停滞在了某一天，本作参赛选题为“时”，展现了战争时期的残酷。本作也是本次的 MMD 大赛夺冠热门。






【第 12 回 MMD 杯本選遅刻組】海月の夢

番号：sm22943227 作者：jem

本作是投稿晚了的 MMD 大赛作品，题目选择同样为“时”，题材依然是战争。主题曲是 Do As Infinity 的反战名曲『夜鷹の夢』，歌词中最令人共鸣的一句是“无论高举着哪一种正义，都无法令鲜红的血停止流出”。比较特别的是 MMD 的主角为在游戏中以敌人身份登场的深海棲舰。由于玩家脑补深海棲舰其实都是被玩家失手沉掉舰娘的怨灵化身而来复仇的，因而有了视频中这只ヲ酱（正规空母ヲ级）继承来自飞龙号记忆与舰娘们战斗的展开。历史上空母“飞龙”参与的最后一战——中途岛海战时，大破后船长下令全员离舰，由驱逐舰“卷云”发射两枚鱼雷，将“飞龙”送入太平洋，拒绝离舰的舰长和其他的 400 多名船员与船同沉。本作将这一段史实与深海棲舰联系起来，描绘得非常感人。



【第 12 回 MMD 杯本選】艦娘たちの円舞曲

番号：sm22943227 作者：jem

这一作与前两作沉重的气氛相比，又回归到了燃 + 卖萌的路线上。全曲分成三段，正好也是“艦これ”游戏中出击的三种类型：出击、演习和远征，主要的制作目的也是重现三首动画 OP 的画面。燃系的出击战斗部分配乐选了前不久红得发紫的动画『进击的巨人』OP2 的『自由の翼』，快速变换出场的各式舰娘完美再现了巨人的 OP 画面，各式装备的出没更让燃度有 200% 加成。演习部分则选择演绎动画『蒼き鋼のアルペジオ』的 OP，风格又转回正经的帅气路线，还再现了舰娘的一个重要场景——夜战。进入到第三部分的演习之后，这一场主角们也换成了远征最常用到的驱逐舰们，走的自然是可爱风啦 (*´ω｀*) 不过最后捞到的家具箱里装的好像不是金币呢（笑。






说完舰娘，做一个小小的总结，本月 Vocaloid 方面除了勤快的 DECO*27 之外，暂时没有特别需要提及的大动静。唱见方面除了以上两位男唱见，还要恭喜两位刚庆祝了自己投稿六周年的唱见（虎視眈々を歌ってみました【じゃっく】，番号：sm23005307；Tell Your World 歌ってみた ver. 花たん，番号：sm22941551），六周年快乐！！ nico 正因为有你们的坚持不懈，才有了现在的百花齐放。再来还要极力推荐腹话超中毒的新投『レッド・パージ！！！歌ってみた __』（番号：sm22880189），这么说来本月唱见这边新作倒是不少呢。

本次月报连续三首舰娘作品，虽然两作题材都有一点压抑，但也希望读者们食用愉快。我们下月再见 (o´・∀・)ノ ハーィ▲



Kantai Collection Batt

大舰巨炮主义的浪漫谭

——艦これ战舰篇

■文／雪中醒来
■责编／如月千华、稗田阿吃
■美编／orangec



高耸的舰桥突破平静的水平线，尖锐的舰首斩开汹涌的波涛，雄伟的战舰排列成整齐的单纵阵，抢占T字头，粗壮的主炮高高竖起，开始迸发钢与火的奏鸣曲——

这就是大舰巨炮主义！

而当大舰巨炮美少女化，又该是何种颜色的浪漫谭呢？

随着游戏玩家的稳步增长和游戏影响的逐渐扩散，越来越多的人对『舰队收藏』的印象不再停留在骚想干的版娘“岛风”身上 越来越多其他舰娘受到了玩家的喜爱和追捧。同时，游戏中所蕴含的诸多小细节也逐渐为玩家们发现和感知。每一个舰娘身上所承载的故事和所赋予的性格都充满了别样的乐趣。而说到代表性的舰娘，除却因为人设早已大红大紫的“岛风”以外，战舰（战列舰）作为曾经的海战王者，无论是在游戏中还是在游戏外都拥有相当数量的粉丝，值得一一解读。

何为“战舰”
what is the battleship

日文中的“战舰”狭义上就是指的战列舰（以下皆以“战舰”指代“战列舰”)。在『舰队收藏』的世界，舰娘们都是参加过二战的军舰，因而游戏中的“战舰”进一步限定为一战后服役的现代战列舰。和当时的历史相比，战列舰在游戏处于绝对的主力地位：火力猛，防御高，更重要的是——当海战有战舰参与的话，白天炮击战将进行两轮而非一轮，赢得胜利乃至全歼敌舰的概率大幅上升，这点是其他舰船都做不到的。因此，对于新人提督而言，拿到第一艘战舰的时刻是绝对值得纪念的。

具体说到游戏中的情况，“战舰”就是指“金刚”级高速战舰、“扶桑”级战舰、“伊势”级战舰、“长门”级战舰和“大和”级战舰——当然『舰队收藏』未来还将有更多外国舰船加入，同时也不排除会加入未服役的或未完成舰船甚至图纸舰船。

金刚级高速战舰
Battleship Kongou

金刚级原本为巡洋战舰（战列巡洋舰），从命名上就看得出一开始是不被视为战舰的。依据旧IJN的命名惯例，战舰一般以日本古代令制国的国名来命名，如“大和”、“武藏”、“长门”、“陆奥”、“山城”、“伊势”、“日向”等，而一等巡洋舰/重巡洋舰则用名山的名字来命名，二等巡洋舰/轻巡洋舰则是用河川的名字来命名。金刚四舰的舰名——“金刚”、“比睿”、“榛名”和“雾岛”都是日本的名山，而非令制国名。巡洋战舰（战列巡洋舰），这种舰种本身就是将战舰的火力和巡洋舰的高速融为一体的产物，其缺陷则是装甲要比普通的战舰薄弱得多。这点在游戏中也有所表现。金刚级经过两次改造之后，升格为高速战舰，大家不妨可以对比游戏中“金刚”二改之后的数据与“长门”改的数据，两者之间的差距已经缩小了不少。

日俄战争后日本自行建造超弩级战舰（超无畏舰）遇到挫折，决心从英国引进相应的技术，而“金刚”级就是这次大规模技术引进的主要产物。在逐渐消化“金刚”级的技术成果的基础上继续摸索自行研制超弩级战舰，先后推出了“扶桑”级战舰和“伊势”级战舰,一直到“长门”级战舰，才算是真正完全消化、形成自己的设计风格。从这个角度上，“金刚”四姐妹在『舰队收藏』的战舰里是资格最老的哦。（金刚：Shit！谁说我是BBA？）

在游戏中，与其他战舰相比，金刚四姐妹的特征为：

1、速度为高速，其他战舰则都是低速，在一些特殊海域还将起到带路的效果。

2、改造前只有3个装备格。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：咩狼
出自：『出击舰娘』
出品：A' Style 提供：Yug！
网站：http://item.taobao.com/item.htm?id=37583153498

3、无法使用“九一式穿甲弹”（增加击穿暴击概率），但是可以使用其他战舰所不能装备的“探照灯”（夜战能力强化）。

4、修理时间比其他战舰要短。

从性价比而言，“金刚”级可以说是战舰中的良心，同时“金刚”四姐妹从第二海域（南西诸岛海域）开始就有大量的掉落点，也是初期就能很容易获得的战舰。由于“扶桑”级、“伊势”级改造后变成航空战舰火力相对下降，而“长门”级又入手难度较高，“金刚”级将会是新人提督最值得信赖的战舰。再加上“金刚”四姐妹在战舰中让人眼前一亮的人设和东山奈央精妙的配音，她们人气自然也是战舰当中最为火爆的。

因为“金刚”四姐妹都是由东山奈央来配音，因而她们也就有了“东山舰队”（援交舰队）的别称。比起其他战舰姐妹，“金刚”四姐妹从血缘到编组其实都颇为复杂，这也给同人创作带来了不少的灵感，两两搭配的CP组合几乎都有人来进行创作，其中较为常见的是金刚X比睿、金刚X榛名，下面还将详细说明。



“比睿”是金刚级的二号舰。“金刚”是完全由英方建造的，而“比睿”则是基本依据“金刚”的图纸在日本建造的首舰，同时“金刚”的建造方也给比睿提供了不少原装装备，国产化程度并不高。所以“比睿”在中破时会说：“居然打坏金刚姐姐大人让给我的装备！”

在四姐妹中，“比睿”与“金刚”的血缘关系应该是最近的，但是在游戏中“比睿”的自我介绍用的词是“妹分”（义妹，像妹妹一般的存在），所以反倒些微妙。当然，不管是不是妹妹都挡不住“比睿”对“金刚”近乎盲目的崇拜。作为一个不折不扣的姐控，她台词里三句不离“金刚姐姐大人”，俨然一副非常黏人的妹妹形象。

因为“比睿”的人设实在太“女汉子”，“比睿”二改后的形象更是如此（完全是可爱的男孩子），比起“姐控”（『舰队收藏』里姐控实在太多太多），很多提督更愿意称呼她为“女汉子”。当然，因为“金刚”被称为“大傻”，作为金刚级的二号舰，比睿也就常被称为“二傻”。既然“金刚”喜欢咖喱，自然“比睿”也喜欢咖喱，不过“比睿”亲手制作的咖喱可是镇守府著名的黑暗料理，让提督和“金刚”都为之却步（参见“比睿”的报时台词）。

“比睿”虽然也是一副元气满满的样子，但其实是一个非常害怕孤单寂寞的孩子。历史上的“比睿”舰也是在四姐妹中颇为独特的存在。因为『华盛顿条约』的限制，“比睿”长期被移除现役而被当作训练舰，在平常的舰队行动中自然也就无法和姐妹舰共同行动。待到“比睿”重新进入现役后，因为舰速的问题，“比睿”一般与“雾岛”组成搭档，这也是为何“比睿”和“雾岛”人设上的武装是一致的，而非和“金刚”一致。

在第三次所罗门海战中，“比睿”船舵损坏，无法正常航行，然后遭遇猛烈空袭。在弃船和保船的纠结中，联合舰队最终选择了弃船。因此“比睿”在游戏中的放置台词就是瞌睡了突然惊醒说：“我没睡着，我没睡着！”，多少带了点悲情的色彩。“比睿”是IJN在二战中第一艘损失的战舰，翌日其搭档“雾岛”也战沉了。2013年冬季活动“决战铁底湾！”的背景正是“比睿”和“雾岛”战沉的第三次所罗门海战。



“金刚”是四姐妹的大姐，从英国归来的海归子女，于是她的日语常常夹杂着英语单词……而与其说是英式日语，倒不如说是日式英语，因为这些英语单词完全是日式英语的念法……“金刚”你真的是从英国归来的吗？不过，几乎所有句子都带重重的“デース”、“ネー”的口癖倒还是很有些海归子女的风情。海归子女的设定和口癖恰好与2013年7月动画新番『黄金拼图』的“九条可怜”几乎完全相符，而且偏偏还是同一个声优（海归子女请认准东山牌），因此同人创作中也经常出现这个捏他。

说到英国，自然少不了Teatime，说到Teatime自然少不了红茶，“金刚”也是痴迷于红茶，相对而言，对于日本传统的饮食如纳豆啊绿茶之类的都非常不适应。除了红茶，“金刚”也很喜欢咖喱，并且深深地为自己亲手制作的咖喱而自满。

作为『舰队收藏』里资历最老（年龄最大）的舰娘，“金刚”完全没有老大姐的自觉，彻底一副元气满满的傻大姐形象，再加上游戏中老是出现攻击miss或者中枪大破，所以被许多提督戏称为“大傻”。热情奔放的“大傻”对于提督的Love攻势之猛烈，也是舰娘里首屈一指的，提督君可要把持得住哟。



“榛名”与“雾岛”是同时建造的金刚级三号舰和四号舰，两者都是交给了日本民间船厂，而非海军船厂，因此是相互竞争的关系。“榛名”的下水反而迟于“雾岛”，造船厂还有人为此而切腹自杀。为了避免这种惨剧，最后两船是同日服役。虽然下水晚于“雾岛”，但是“榛名”的速度却是四姐妹最快的，而“雾岛”却是四

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：秋之回忆亚　提供：紫
出自：『左舷中弹』　出品：洗熊公社
微博：http://weibo.com/fromover

姐妹最慢的。因此在游戏中，这两人既是很明确的双子姐妹关系，同时也存在很微妙的竞争心态（主要是“雾岛”那一方）。也因为舰速的问题，“榛名”主要和“金刚”大姐搭档而非双子的“雾岛”，表现在人设上也就是“榛名”和“金刚”的舾装保持一致。

与元气满满的笨蛋大姐二姐相比，“榛名”显然要稳重得多，处处流露出“大和抚子”的风范——在『舰队收藏』的世界，不靠谱的大姐不少，相对而言，当妹妹的自然也只能替姐姐承担起相应的责任了。这份稳重指不定也来自于榛名的强运，比起其他姐妹不幸的命运，榛名则一直奋战到了最后，因此“榛名”的运也是四姐妹中最高的：15，“金刚”的运为 12，“比睿”和“雾岛”的运都为 10。



与其他充满个性的姐妹相比，“雾岛”可以说太一本正经了，所以被设计成了“眼镜角色”。既然带了“眼镜”，自然也应该是“头脑派”了（笑）——所以说，“雾岛”的本体是眼镜！。既然“金刚”是大傻，“比睿”是二傻，那么“雾岛”也就是眼镜傻了（笑）。

虽然“雾岛”的台词一本正经，非常事务性，但是实际上却也是不折不扣的“武斗派”。第三次所罗门海战中“雾岛”在混战中用三式弹近距离与美军战列舰对轰，表现非常狂气（只不过最终也是壮烈战沉），所以在有的同人作品里，“雾岛”就被塑造成戴墨镜的黑社会（笑）——“雾岛组组长”！

“雾岛”与其他姐妹的互动中，自然逃不开与“榛名”的微妙关系。虽然是同日服役的双子，“雾岛”的舰速却比不上“榛名”，大概也就只好自诩“头脑派”自我安慰一番了吧。在很多同人作品，“雾岛”对于“榛名”都带有点羡慕嫉妒的感觉，同时又不甘心，一心希望能够追上“榛名”。至于“雾岛”和“比睿”的关系，这两个人倒是更容易表现为两个人表面上相互看不顺眼，实际上却是相互信任和依赖，因为舰速的问题这两人更多结成搭档——历史上，第三次所罗门海战中“比睿”沉没后，“雾岛”为了报“比睿”之仇，结果在翌日的夜战中战沉，也可以说是姐妹情深吧。



扶桑级战舰

Battleship Fusou

“扶桑”级战舰是在“金刚”级图纸基础上放大、修改后建成的第一级超弩级战舰（超无畏舰），从首舰的命名就可以看出当时 IJN 对于其所寄予的厚望——按 IJN 命名的规则，战舰一般以日本古令制国名来命名，而“扶桑”却不在此例。“扶桑”典自『山海经』，意为东方蓬莱灵地，后多用来指代“日本”。

尽管被寄予的厚望，但“扶桑”级战舰却是一个很尴尬的设计失败的产物——过于强调火力的主炮布局导致了各方面的失衡，一是防御力上存在了巨大的缺陷，被戏称为纸面装甲，二是在实际运用中火力也没有达到预想的效果，三是过分的武备和臃肿的舰桥（违章建筑）导致头重脚轻。由于存在种种的设计缺陷，3 号舰“伊势”和 4 号舰“日向”的设计不得不进行了大幅度的修改，最终独立成型。

“扶桑”级战舰由于设计的失败，在实际运用中多遭人诟病，最终结局也是异常惨烈——在莱特湾海战中被美军战舰抢占 T 字头集中火力击沉，两舰各自的上千船员最终除 10 余人逃生外其余都随舰沉没。因此在游戏中“扶桑”（ふそう）姐妹被设定为运值个位数的“不幸”（ふこう）姐妹，负能量扑面而来。

游戏中“扶桑”级战舰到达 20 级后可改造成为航空战舰，但是历史上“扶桑”级虽然有改造计划却并没有实施，只有“伊势”级改造成为了航空战舰。然而『舰队收藏』的企划田中 P 对旧 IJN 的奇葩舰种如航空战舰、航空巡洋舰格外喜欢，于是将“扶桑”级未能实施的航空战舰化改造在『舰队收藏』里实现了……同样的，只停留在计划中的第三艘重雷装巡洋舰“木曾”也在游戏中实现了“雷巡”化。

在『舰队收藏』里，这对不幸姐妹也就成为战舰中稀有度最低的，入手难度相当低。因为“运”影响到命中和回避，所以低运的不幸姐妹在战舰中也相当不好用，“还真是不幸啊”。



“山城”是不幸姐妹的妹妹。与姐姐的弱气温柔相比，妹妹“山城”则显得更为怨念，负能量满满的。竣工后不久就发现了大量的设计缺陷，因此频繁返回船厂改修，因此被人讥笑为“缺陷战舰”、“呆在舰队里反而很少见（主要时间都呆在船坞里）”。面对各种讥讽，“山城”自然一肚子怨念了，动不动就发出“真是不幸啊”的负能量光波。

就算频繁的改修，也还是没法彻底改变先天的缺陷——低速和防御力低下，因此“山城”长期担当训练舰，堂堂超弩级战舰却只能充当炮术练习舰，船员的郁郁寡欢可想而知。同时，练习舰上的训练内容异常残酷，在海军候补生那里也便得到“恶鬼山城”的恶名。

扶桑

CV 藤田咲

莱特湾，好想哪天突入一次试试。

“扶桑”是不幸姐妹的姐姐，性格温柔，略显弱气，对自己充满不自信，让人怜悯。与“金刚”四姐妹洋服化巫女服相比，不幸姐妹的巫女服相对要传统的多，也多少反映了“扶桑”级和“金刚”级之间的技术传承关系。因为防御设计上的巨大缺陷，“扶桑”级被命中很容易严重受损，因而在游戏中不幸姐妹中破时的立绘非常暴露，意外的色气。

与巫女服非常不协调的是不幸姐妹身上巨大的主炮舾装，看着就让人觉得头重脚轻，这也是非常符合历史。至于“扶桑”级标志性的违章建筑“海上天守阁”（舰桥），在游戏中则化为头上的发簪——就发簪而言也是非常巨大的（笑）。

原本的姐妹舰“伊势”和“日向”大幅修改设计后独立成型，无论是在历史还是在游戏中，“扶桑”和“山城”对“伊势”、“日向”都抱着很强的竞争心态。因而“扶桑”夜战时台词就是“不想输给‘伊势’和‘日向’。”

历史上的“扶桑”、“山城”都未能突入莱特湾，沉没于苏里高美军的猛烈炮火中，因此“扶桑”对于莱特湾总是念念不忘，一心只想着哪一天能成功突入莱特湾一回（苏里高海战真心无解，所以还是洗洗睡吧）。



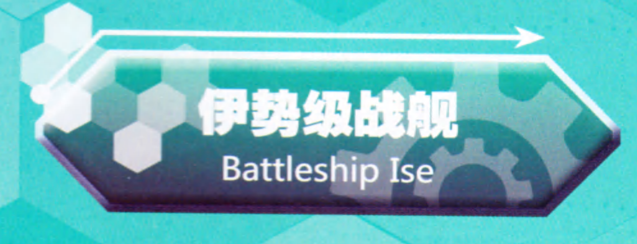
空战舰，火力上限比改造前反而降低了，由此换来的航空火力输出因为其只能搭载水上飞机也显得有限。因而无论是在历史中还是在游戏中，航空战舰都是非常尴尬的存在。不过，在游戏中，水上飞机可以反潜，在面对全潜艇的敌军阵容时，一艘带上水上飞机的航空战舰带领其他反潜舰艇进行反潜作战，倒是一个很不错的选择。如何提高航空战舰的存在感和作用，还将是『舰队收藏』所需要考虑的。

“伊势”级战舰和“金刚”级高速战舰的稀有度相同，入手难度也基本差不多。因为伊势和日向的运都是30，大幅高于战舰的平均水平，在实际运用中效果也并不差。



等到莱特湾海战时，船员们还为“山城”终于能派上用场泪流满面。“山城”中破时的台词“糟了，是鱼雷……各舰不用管我继续前进，专心攻击敌舰”也是出自莱特湾海战中“山城”被鱼雷命中航行困难后，坐镇“山城”的舰队司令官西村中将所发布的最后的舰队命令。

“扶桑”和“山城”同病相怜，因此也是格外的相互依恋，“扶桑”对妹妹的关照和“山城”对姐姐的眷念都是异常的执着，真是让人叹息的姐妹爱。“山城”对姐姐的执念和对提督的冷漠，也是非常鲜明的对比。



伊势级战舰
Battleship Ise

“伊势”级战舰就是针对“扶桑”级战舰的种种设计缺陷进行大幅重新设计后建造的超弩级战舰。比起备受恶评的“扶桑”级战舰，“伊势”级战舰的风评要好不少。然而，因为联合舰队“九段作战”的战略思想，主力战舰部队大部分时间都是待机中，只有高速战舰“金刚”级因为其独特的高速度，一直冲锋在前线。在第三次所罗门海战中联合舰队接连损失“比睿”和“雾岛”后，对于战舰的运用也更为保守起来。

相对于战舰的碌碌无为，联合舰队对于航母的需求却一直很旺盛，在中途岛海战痛失“一航战”（“赤城”、“加贺”号航母）、“二航战”（“苍龙”、“飞龙”号航母）4条主力航母后，加强航空兵力一直被当作了舰队建设的重点。于是，在各种方法补充航母数量之外，联合舰队也打起了对碌碌无为的战舰航空化的点子。直接把战舰改造成为航母所需要的时间和成本，不下于新建一艘航母，因此所谓的战舰航空化，也只是将战舰后甲板的主炮撤去，改造成为航空甲板。当然，由于航空甲板比起正经的航母面积要小的多，使用也更受限制——只能弹射水上飞机，然后水面回收。

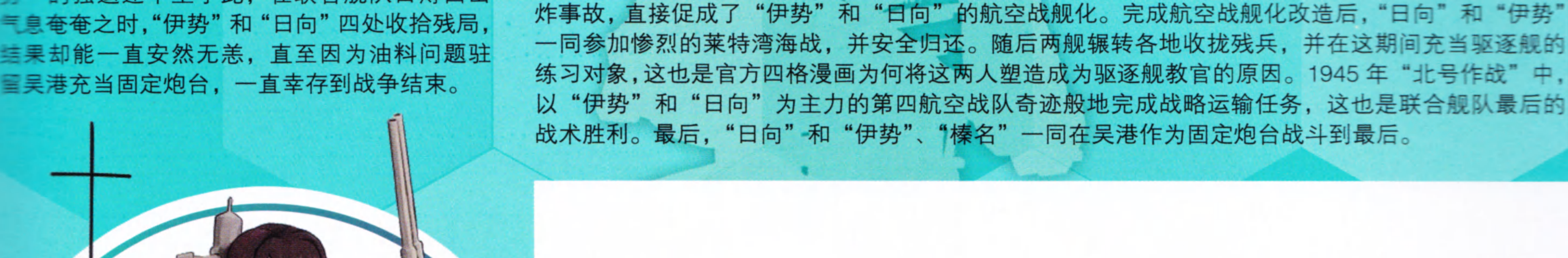
在游戏中“伊势”级10级便可以改造成航

“伊势”全身上下被众多的主炮所裹得严严实实，不过依旧可以看出其服装也是巫女服的变种，也暗示了“伊势”级与“金刚”级、“扶桑”级之间的技术传承关系——“伊势”级依旧是大量采用英国技术和设计的战舰，真正的纯日本血统战舰还是得从“长门”级开始算起。另外，“伊势”和“日向”也是舰娘里少有的真正佩刀的角色，其原型是昭和12年制海军制式军刀。

土里土气的人设很容易就将“伊势”奔放的个性盖住，在“伊势”的台词里绝大部分还是一本正经的，只有提到“日向”时才会透露出身为姐姐的骄傲来。在官方四格漫画中“伊势”和“日向”都是教官的形象，“伊势”很容易暴走，而身为妹妹的“日向”则是担当制御她暴走的角色。（身为姐姐的骄傲呢？）

“伊势”的回避上限和运都是战舰里首屈一指的，这点很大程度出自莱特湾海战中“伊势”的强运——在舰长基本是个新人的情况下，“伊势”成功回避了48发航空炸弹和17枚鱼雷，顶着美军猛烈空袭成功地救助了近100名“瑞凤”的船员。同时在防空作战中伊势记载的战

果也相当的可观（击落 44 架，不确定 12 架），比妹妹的表现（击落 6 架确定）的确好得多（伊势：“日向，你快看看我，怎么样？”）。不过，这梦幻一般的战果怎么看都是水分极大，“伊势”大大咧咧喜好炫耀的性格大概也是基于此吧。“伊势”的强运还不至于此，在联合舰队日薄西山气息奄奄之时，“伊势”和“日向”四处收拾残局，结果却能一直安然无恙，直至因为油料问题驻留吴港充当固定炮台，一直幸存到战争结束。





和姐姐一样，同样是容易被土里土气的人设掩盖其个性。比起大大咧咧、喜好炫耀甚至容易暴走的姐姐，“日向”则是舰娘里极为少见的哲人。当“日向”充当秘书舰时，“日向”的日常台词仿佛自言自语又仿佛对着某个人说话，神神叨叨的。在舰娘里，大概也只有“日向”才会问：“你为何会在这里？”、“我们是为何而战？”、“敌舰队又是为何攻过来”这样的哲学问题，就算了拿了 MVP 也会平静地说“心情当然不算坏，不过好像也没有意义”，全然一副超脱的哲人形象。

改造成航空战舰后，“日向”仿佛又和目前海上自卫队服役的“日向”号直升机驱逐舰（实际为直升机航母）穿越到了一起，以至于她回到母港会问“第一护卫队群（海上自卫队‘日向’舰所在部队）是什么？”。海上自卫队的“日向”也是海上自卫队第一次采用了古令制国名来命名作战舰艇，尺寸及吨位与二战期间的“日向”号战舰都很接近，而且恰好是直升机航母，也算颇有深意的命名——姐妹舰也是“伊势”，不过这回就换“日向”当姐姐了（笑）。

“日向”和“伊势”一样是强运舰，曾经遭遇过多次有沉船危险的大事故却最终转危为安，譬如第五炮塔爆炸事故（战舰“陆奥”就因为类似的炮塔事故直接沉没）。也正是第五炮塔爆炸事故，直接促成了“伊势”和“日向”的航空战舰化。完成航空战舰化改造后，“日向”和“伊势”一同参加惨烈的莱特湾海战，并安全归还。随后两舰辗转各地收拢残兵，并在这期间充当驱逐舰的练习对象，这也是官方四格漫画为何将这两人塑造成为驱逐舰教官的原因。1945 年“北号作战”中，以“伊势”和“日向”为主力的第四航空战队奇迹般地完成战略运输任务，这也是联合舰队最后的战术胜利。最后，“日向”和“伊势”、“榛名”一同在吴港作为固定炮台战斗到最后。

长门级战舰
battleship nagato

“长门”级战舰的建造起于联合舰队的“八八舰队”计划，“长门”和“陆奥”分别是八八舰队的1号舰和2号舰。经历过“金刚”级、“扶桑”级和“伊势”级三级战舰的建造，终于开始设计纯正日本血统的超弩级战舰。在『华盛顿条约』谈判期间，日美就主力舰配额发生了激烈的交锋，此时“陆奥”舰刚刚完成海试，英美主张尚未服役的主力舰废弃，日本则全力诡辩救下了“陆奥”。作为交换，美国得以继续建造3艘科罗拉多级战舰，英国则可以继续建造2艘纳尔逊级战舰，因此长门和陆奥也就跻身当时世界最新锐的“七大舰”（Big Seven）之列。

“长门”和“陆奥”舰型优美，设计精良，在当时看来性能也堪称世界一流，因此长期担当联合舰队的旗舰，直到“大和”的服役。由于“大和”级战舰属于当时的绝密，“长门”、“陆奥”却是广为国民熟知，算是不折不扣的国民偶像舰（那珂：明明我才是舰队偶像）——不过那时候“长门”、“陆奥”都是以热血的昭和男儿形象面世的。

在游戏中，“长门”、“陆奥”也和历史一样，在“大和”、“武藏”实装之前，属于性能最佳的战舰。HP、火力和防御都是一流的，稀有度也是首屈一指，入手难度比前面的三级战舰一下子上了一个台阶，掉落也一般在高难度的地图少数点掉落。然而“长门”和“陆奥”的运差别极大——“长门”的运为20（改造后为30），“陆奥”的运仅为3（改造后为5），同时“陆奥”的入手难度要比“长门”低了不少，相对的受到幸运E光辉笼罩的“陆奥”也比姐姐更容易出各种事故。



比起威风凛凛的“长门”大姐头，“陆奥”则更像是个温柔天然的大姐姐，略带慵懒的口癖“阿拉阿拉”（あらあら）比起长门的“胸部好热”抚媚多了，“女子力”不知道比姐姐高了多少。

不过，虽然数值和姐姐基本相同，单单在运上却与姐姐天差地别——历史上“陆奥”“出师未捷身先死”，1943年在柱岛泊地停泊时第三炮塔发生大爆炸瞬间沉没，具体原因至今也是个谜题。因此“陆奥”在战舰里运是最低的，恰好与“长门”在战舰中运最高形成了鲜明的对比。也正是因为有这个阴影，所以游戏中“陆奥”非常怕火，对第三炮塔也非常在意（夜战时的台词：第三炮塔，在干什么？！）。

“长门”和“陆奥”的建造时间都是5小时，但是出“长门”的几率比出“陆奥”要低不少，对于那些一心想要拿到“长门”的提督而言，“陆奥”的登场自然不是那么让人开心的事情。因为人设暴露卖肉，“陆奥”在中文提督圈里亦有“肉奥”的谐音戏称。



无论是从人设还是语音来看，“长门”都是一个豪放的大姐头形象，毕竟曾长期担当联合舰队旗舰，在“大和”“武藏”实装之前，也是提督可以运用的最佳战舰。无论是掉落还是建造，“长门”都是极难入手的。有不少提督（脸黑的“非洲提督”）舰队司令部等级都是九十多了，还是没能拿到“长门”。另一方面，『舰队收藏』一直流传有新人提督造船有新人幸运光环加持，时常能看到有新人一开始造船就造出了最稀有的战舰“长门”，因此“长门”也就被戏称为“新人之证”（入坑后2个多月才拿到“长门”的“新人”泪流满面）。

作为正统的强气大姐头角色，“长门”一直保持着“Big Seven”的荣耀，不过太过于正经，反而有些让人会心一笑，譬如“长门”出击时的台词：“与敌战舰交战，就交给我长门吧”，但是在游戏中战舰总是习惯于攻击最弱的驱逐舰，如此言行不一致也便成了笑点；又譬如“长门”的口癖是“真是热血沸腾”（“胸が熱いな”），也经常被一些提督戏称为“胸部好热”，配合长门大炮巨乳的人设，颇为喜感。因为“长门”豪放暴露的人设和高傲强气的性格，再加上历史上“长门”成为联合舰队最后一艘尚能出海作战的战舰赔给了美国（这也是为何“长门”在战舰中运最高的原因），“长门”也就成为了『舰队收藏』同人本子里凌辱本最多的角色，这点还真是非常的微妙。

“长门”性能上佳，自然消耗也颇大，比起已经被牢牢冠上“吃货”的“赤城”食量要大得多。对于资源紧张的新人而言，很多时候还是不太舍得让“长门”出场，于是“长门”也就和历史上一样长期留守镇守府。因此“长门”的同人创作里，经常以穿着保姆服的形象出现，对于远征归来的小学生们（驱逐舰）非常关爱，意外的是个萝莉控大姐。（不过后来人气被“大和”抢走了。）

大和级战舰
Battleship Yamato

终于说到了广为人知的“超超弩级战舰”大和级战舰。大和级战舰是日本为了弥补战舰数量差距，在以质量的优势来弥补数量的劣势的战略方针下，采用当时各种先进技术而建造的最终决战秘密武器。而日本这种“匠人思想”最终也造就了“大和”级战舰的悲剧。

“大和”级战舰是空前绝后的巨大战舰（战列舰），大炮巨舰主义的巅峰之作，其优美的舰型、强大的火力和悲剧的命运，都吸引了战后相当数量的粉丝，战舰“大和”也就成为了战



后日本文化中相当让人瞩目的文化标签。

在游戏中，“大和”和“武藏”都是稀有度最高的战舰，同时自然也是最为强大的战舰和最为“吃货”的战舰。“大和”的前期实装是在2013年的夏季活动“南方海域强袭侦查作战”时，成功攻略活动海域最终海图后的提督将自动获得“大和”。当时『舰队收藏』提督数量已达四十万之巨，而成功拿到“大和”的提督也就一万人左右，可见活动的难度。同样的，“武藏”的前期实装则是在2013年的秋季活动“决战铁底湾”，同样是作为最终活动海图的通关奖励，成功拿到“武藏”的提督数估计在三万到五万之间（此时的提督总数已经突破一百万大关）。

让广大提督翘首以盼的“大型船建造”终于在2013年年底实装，“大和”终于可以通过建造来获得，不过依旧无法通过攻略普通海图掉落来获得，实为遗憾。不久的未来，“武藏”也将在“大型船建造”实装。为了建造“大和”，不知道多少提督已经在“大型船建造”这个巨坑里投入天文数字的资源。根据攻略wiki的统计数据，任何“大和”建造公式最终出“大和”的概率不会超过20%，一般在10-15%之间，考虑到取样的不平衡（大量失败样本并未被统计），可能实际成功概率在10%甚至以下。从资源消耗与产出比来看，“大和”和历史上一样是属于名副其实的国运战舰。所以，选择哪个公式不再变得重要的，重要还的是洗脸（非洲提督请自求多福）。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：MadYY 提供：Yug！
出自：『出击舰娘』 社团：A' Style
微博：http://weibo.com/zjdoujin

大和

CV 竹達彩奈

才不是什么“大和饭店”呐~

原本以为会是跟“长门”一样的威风凛凛大姐头形象，结果却是名副其实的“大和抚子”——虽然“大和”的服饰并不充满“和风”，但是打着日式小纸伞从落樱里走来还是迎面飘来满满的“和风”。（于是“大和”有了“打伞的大姐姐”别号。）

对于大多数人而言，“大和”历史上给人的形象是充满魄力的大炮巨舰，然而就IJN内部却戏称“大和”为“大和饭店”——一方面是“大和”作为决战兵器长期被雪藏，很少上前线作战，另一方面是“大和”居住性能比起其他片面强调作战性能的战舰要好太多了，不仅仅居住空间大了不少，还安装了冷暖空调，而且“大和”舰上的饮食更是相当奢侈，厨师都是从国内顶级的饭店和邮轮招募，菜单也是集东西方美食于一身。在当时恶劣的战争状态下，“大和”舰上的官兵依旧享受着丰富的美食和舒适的住宿，无疑让其他舰艇上的官兵羡慕嫉妒恨，恰好满铁经营的顶级旅馆也叫“大和饭店”，于是“大和”舰的“饭店”之名不胫而走。

在游戏中，“大和”虽然口口声声说：“才不是什么“大和饭店”呢”，但是在大和的报时台词里，却将“大和饭店”的本性暴露无疑，俨然一副饭店老板娘的姿态。也正是因为大和

自带空调和冰淇淋制作机，所以在“小学生”（驱逐舰）那里人气满满的——被夺去旗舰位置的长门又泪流满面地被抢走了小学生的人气。

“大和”改后长袜上的“非理法権天”字样，实际就是历史上“大和”最终出海作战时所打出的旗帜。这最早其实是日本南北朝南朝名将楠木正成的旗帜，本意为“众生万物天理最高”，而在尊皇派那里就延伸成为“天皇威光之下所向无敌”。结果，旗帜和口号并未拯救“大和”的命运。

另外，虽说是大炮巨乳主义，“大和”的乳量水分相当的大，平时坚挺的双峰只有在中破时才显露其真相——九一式穿甲弹的弹帽。

信浓

CV ???

？？？？？

目前未实装的舰娘，历史上大和级三号舰“信浓”建造时，海战的模式已经从传统的战列决战向航空决战转化，IJN 航母损失巨大，急需新船补充，而主力战舰舰队却碌碌无为，因此“信浓”被改造成为前线航母。但是『舰队收藏』运营已经明确表示，大和级三号舰“信浓”将可以从一开始就选择作为战舰或航母来进行改造，于是我们就有希望看到“信浓”作为战舰时的英姿。

从官方同人『提督的暑假』『提督的寒假』这两本画册来看，“信浓”将是一个双麻花辫的眼镜娘角色，具体将会是怎么的形象呢？还是让我们期待 2014 年春季活动吧。

另外，在截稿日前，外国舰娘也开始实装，德国战舰“俾斯麦”已经走进了我们的视野。今后预计还有英国战舰“纳尔逊”、美国战舰“密苏里”等名舰纷纷加入，看来这份大舰巨炮主义的浪漫还将愈演愈烈！▲



跟大和抚子的“大和”相比，“武藏”就显得相当的粗犷，很有武人之风（武藏：其实我叫宫本武藏）。银色双马尾＋棕色皮肤＋眼镜，这样组合起来的人设本身就颇为怪异，再加上“武藏”粗犷的性格，就更显得颇为不协调。这大大地影响了“武藏“的人气——至少没法与“大和”相提并论。

不过，对于错过 2013 年夏季活动的提督而言，性能与“大和”基本没啥差异的“武藏”依旧是非常让人安心的主力战舰，高火力高防御，攻略高难度海图时无疑能发挥巨大的作用——当然也需要承担巨大的消耗。

与“大和”被称为“大和饭店”一样，“武藏”历史上也被 IJN 内部称为“武藏旅馆”，不过这点在游戏中“武藏”的角色刻画中基本没表现。

“武藏”早于“大和”战沉，因此在游戏中“运”的数值比“大和”低，而且“武藏”改造后“运”的数值反而下降了，这也是游戏中很少见的（类似的例子还有轻巡洋舰“大井”）。





舰娘来袭 呆毛+元气的萌系连击

——专访半次元新星 Coser 冻糕

CN：冻糕
所在地：上海
星 座：处女座
本命角色：五更琉璃，夜夜
最近在看的动漫：白色相簿
半次元个人主页：http://banciyuan.com/cn106697

■提供 / 半次元 ■责编 / 如月千华、白石 ■美编 /ASKI

半次元：你好！请先跟大家自我介绍一下吧

冻糕：大家好，我是冻糕，来自魔都，刚接触COS快半年，正在各种努力中～

半次元：看到你去年10月在半次元发的作品中写道那是“第一次正片”，那么你是刚开始玩COS吗？

冻糕：是的，刚开始玩COS不久。

半次元：由于什么原因开始想尝试COS呢？

冻糕：第一次时被朋友劝着一起去漫展游场，带着试一试的心情，游场时结果不太理想还和朋友发生了矛盾，决定之后再继续COS弥补弥补。

半次元：很多人第一次出COS都是黑历史啊，但你第一次的作品就非常不错呢。那么在拍摄前是否很努力地做了很多准备？

冻糕：10月份时决定出个正片，虽然是第一次，但还是觉得要尽量做到最好。在微博上找了好久，终于找到了觉得满意的摄影师，拍得好不好很重要嘛w。在拍之前几天还好好练习了化妆。当天虽然没准备什么动作，但摄影师给了我动作指导，所以结果也还不错。



半次元：第一次拍片遇到了什么囧事或者趣事吗？

冻糕：第一次拍的是K-ON呢，我出的是yui，小伙伴出的是梓喵，梓喵的假毛没修好，各种凌乱，一边拍一边修毛，挺残念的。orz

半次元：对于被称为“新东方　”的『舰队Collection』这部作品怎么看，为什么会关注它呢？

冻糕：第一次知道舰队Collection是看到c84场照上11区的妹子们COS岛风，感觉很萌，了解后知道了这款游戏，游戏以拟人化的舰娘为人物，感觉很新颖，人设很丰富，妹子们都好可爱，想要立刻去了解这款游戏。

新东方：因『舰队Collection』均为女性角色，且又深受宅男喜爱，是继『东方Project』之后的又一热门作品，故被戏称为“新东方”。



半次元：为什么想要出舰娘金刚这个角色？
冻糕：了解舰队 Collection 后，第一个就看上了金刚，特别是金刚的呆毛和元气满满的属性直戳萌点。还有她的日式英语和声音都超喜欢 > <。大傻这个爱称太可爱了。

半次元：常 COS 萌系角色的你，有没有想突破一下风格尝试下别的类型？比如搞笑系。
冻糕：搞笑系的也想试试，因为我以往 COS 时表情不多变，希望能尝试 COS 的多变化，在不颜艺的情况下……最近还想试试看 COS 男孩子，学学化汉子妆啥的。

半次元：出萌系角色时有什么经验可以跟大家分享一下吗？
冻糕：萌系角色的妹子们都有着自己独特的性格，首先抱有对角色的爱 > <，然后多多了解角色的性格特点，角色喜欢些什么，COS 时就可以更加好的表现出于角色的还原度啦 ~

半次元：玩 COS 以来收到的哪句鼓励或者批评让你印象最深刻？
冻糕：鼓励是来自于身边两个一起玩 COS 的朋友的，和她们一起感觉很有动力～批评的话，上次出七海千秋时，被吐槽衣服颜色不对，夹子夹反了，甚至被骂了。一开始有些不愉快，但后来觉得我果然得更加努力，追求更完美的还原度才行，不能偷懒。

半次元：你玩 COS 父母知道吗？把作品给他们看过吗？
冻糕：一直很感谢我的父母，在繁忙的学习中，还能支持我玩 COS。妈妈还会帮我缝衣服，爸爸会送我去漫展，谢谢他们了。

半次元：有没有固定合作的摄影师呢？喜欢跟什么样的摄影师合作？
冻糕：有恩……他教会我很多，还带动作指导，简直太感谢 TUT。因为我一直会一紧张就不知道摆啥动作，所以喜欢带些动作指导的摄影师吧。

半次元：一个不准你玩 COS 的男神和一个支持你玩 COS 的普通男生同时向你告白的话，你会选哪个呢？
冻糕：支持我玩 COS 的普通男生吧 0 0，喜欢和兴趣相同的人在一起，不准 COS 简直太残念了。orz

半次元：希望玩 COS 到多少岁？
冻糕：感觉一 COS 就根本停不下来怎么破 orz，不知不觉就掉入了这个大坑，估计会很久。0 0

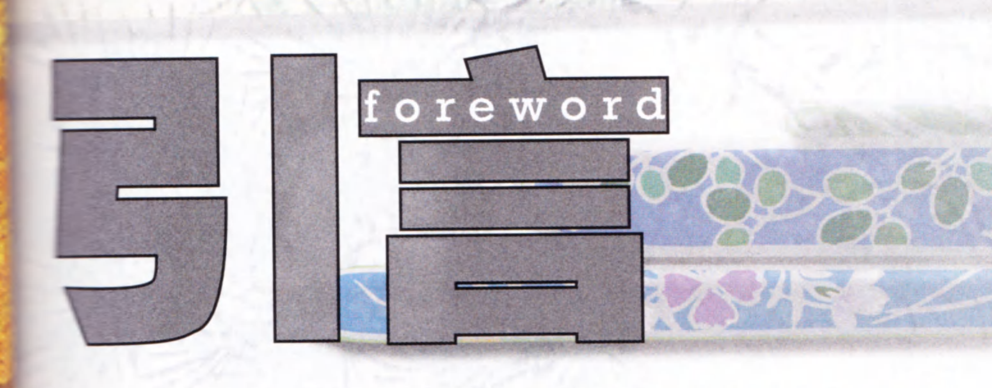
半次元：最近有没有计划去逛的漫展？准备出什么角色？
冻糕：最近去的是 cc14，出了黑裙祈。我是游戏爱好者 w，最近通完了『白色相簿 2』，很喜欢雪菜，想试下雪菜的打歌服，还有 dmmd 的苍叶。▲




半次元，分享有爱的 Cosplay
扫一扫浏览更多精彩 Cos




图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者・提供：November11
出自：November11 个人本『东方胧华梦』
（首宣筹备中，敬请关注微博 http://weibo.com/jeanex）
无悔的荣光
regretless gloria
——品味星熊勇仪如烈酒般醇香的豪情
□文／冰夜华
□责编／如月千华、稗田阿吃
□美编／orangeo
regretless



引言 foreword

闲云潭影日悠悠，物转星移几度秋。阁中帝子今何在？槛外长江空自流。——引自唐代大诗人王勃的『滕王阁序』，其中包含了万事万物的“不变”和“万变”。对于人类来说，无论是身在何方，无论时间如何轮回，都免不了对往事的追忆。或许不仅仅是人类，妖怪之中也不乏怀旧之人。过去有哀伤，也有辉煌，无论是人类还是妖怪，回想过去的点滴，才会有更多的动力走向未来，可如果太过于沉湎在过去之中，则会被其中介怀之物绊住双脚无法前行。过去是“不变”，而未来则是“万变”。当人们沉湎在定格的过去之中时，又会因为无法预想的未来而产生恐惧，生在此世，对未来的无知是所有生灵的共性。因为未来是不断前进的，即便是先知，也只能看到其中的一点。在“不变”的过去和“万变”的未来之中形成的纠葛，容易使灵魂陷入恐慌之中，若想要从这份纠结之中挣脱而出，超然于天地间，便是活在当下。

对于人类来说，由于寿命短暂，时间的流逝总会带来莫名的不安。但对于寿命较长的妖怪来说，时间的冲刷对它们所产生的影响并不大，所以在人类的眼中，妖怪总是一群活在当下的家伙们。事实也是如此，长命的妖怪们大多拥有强大的力量，它们无需像人类那样过多的思考，每天只要过着简单而惬意的生活，其中以鬼最为明显。他们有着无与伦比的力量，却又有着简单而又直接的思维，也正是因为鬼拥有了太多的“简单”，最终被人类以“复杂”所驱逐。即便如此，鬼也不能说是失败，因为鬼的离去是厌倦了那份“复杂”的空气。但它们也并非是单纯的“简单”，它们所追求的，便是在万变的“复杂”和不变的“简单”之中所拥有的那份平衡，不拘泥过去，也不过多思考未来，追求的只是那份名为活在当下的“豪情”。在这其中，最可以代表此二字的鬼，便是星熊勇仪。

作为鬼族中的四天王之一，星熊勇仪有着其他鬼所拥有的气质，最为纯粹的鬼。她的豪情可以突破天际，但如今却委身于不见天日的地下。“豪情”并非虚妄之物，这是一种建立在怎样的基础之上才会拥有的东西，而这份“豪迈”又是如何在勇仪的身上体现出来的呢；作为曾经的横霸地上的鬼族，“过去”的辉煌对于星熊勇仪来说又是怎样的一种情怀呢。

想要了解鬼的想法，就要摒弃身为人的思想，进入到那个只有鬼族才能理解的领域。那个充满了美酒的世界中，星熊勇仪的哲学就隐藏在这份扑鼻的酒香之中，那是即便小曝一口都会令人灵魂震撼的浓烈。她的每一个脚步，都记载了鬼的辉煌，跟随这个前进的身影，去感受这位鬼王的内心。

豪气冲天

towering pride

“豪情”二字并非是随便就可以担当，其中包含着诸多的元素。对于幻想乡而言，不乏会表现出“豪情”气质的人和妖怪，细察之下便可发现，但凡散发出这种气质的人和妖怪，都具有过人的强大力量。力量便是体现“豪情”的第一大要素，因为力量的强弱与否是直接影响着在幻想乡中的地位。正所谓“艺高人胆大”，当力量强大到一定的程度之后便不再畏惧周遭的一切，生存也就变得游刃有余，弱小的话则很容易被欺压。在这一点上，鬼族是强大力量的最典型代表。根据『东方求闻史纪』记载，远古时期还居住在妖怪山中的鬼族如同只手遮天般的统治着这个区域，凭借着强大的力量驱使着天狗作为它们的下属，并且威胁到人类的生存，其势力强大可见一斑。而作为鬼族中的四天王之一的星熊勇仪，其力量的强大更是凌驾于众鬼之上。星熊勇仪自称“力之勇仪”，单从字面上看就是拥有强大的力量，这份力量究竟有多大谁也不知道，只有鬼最了解鬼，同样作为四天王之一的伊吹萃香如此评价勇仪：

“虽然咒术系的力量比我弱，但身体使出来的力量大概比我强。”

伊吹萃香本就是拥有将巨石如同玩乐一般挥舞投掷的怪力，她也认为星熊勇仪之力在自己之上，可见星熊勇仪的力气已经是超乎想象的巨大，这是最纯粹的力量。『东方求闻口授』中也仅仅是记载勇仪究竟有多大的力量也只是传闻，据说拥有着光是踏脚就足以摧毁建筑物程度的能力。鬼的力量也不仅仅是通过拳脚表现出来，当这份力量化为符卡的时候，随之而来的就是暴风骤雨般的弹幕，雾雨魔理沙评价四天王奥義「三歩必殺」拥有“三步以内大致当场死亡”的破坏力。哪怕仅仅是凭声音都足以让人退避三舍，面对着鬼声「壊滅の咆哮」的威力时，射命丸文看到了通过声音就将周围的树木给吼断的冲击力，姬海棠极更是认为能够与这吼声与之媲美的非雷神不可，虽然只是弹幕游戏，但还是能够让人感受到星熊勇仪那种压倒性的魄力。

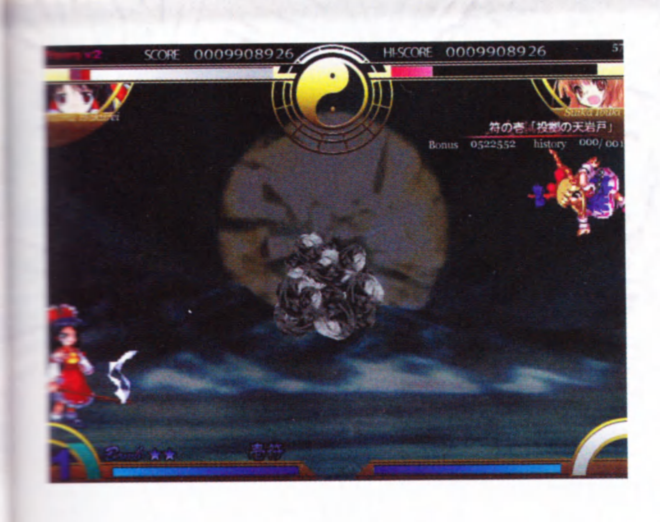




▲『东方求闻口授』中的官设图

有着这种强大的力量，星熊勇仪在战斗中也显得非常的游刃有余。当地上的人们为了调查间歇泉和怨灵事件深入地下时，勇仪以轻松的姿态应战，虽然最后被击败，但也仅仅是符卡规则之下的败北。帕秋莉・诺蕾姬认为这不过是勇仪的一次小小测试而已，因为即便是在战斗中她也能将手中酒杯里的酒一滴不洒地全部喝光。来自妖怪之山的居民射命丸文和河城荷取在知道是她之后，更是表现出了毕恭毕敬的态度，她们对这位曾经率领鬼族称霸地上的鬼王充满畏惧，因为对于曾经被鬼族所统领的天狗和河童来说，即便如今的妖怪之山已经没有了鬼的存在，这份过于强大的力量给她们带





来的阴影也可能是永远也挥之不去的。在『东方文花帖 DS』中，姬海棠极表示“大天狗说过和鬼接触要适度，目的是为了遮掩丑事吗？还是为了防止上下勾结？”，上下勾结之事暂且不说，这里的“丑事”所指的或许就是曾经被鬼族所役使的事情。虽然从种族的性质上说，大天狗甚至天魔这一级别的天狗或许可以跟勇仪这一级别的鬼平起平坐，因为勇仪曾以“同盟”的称呼来形容天狗，由此可见至少勇仪并不是完全的把天狗当做下属来看待，而是更接近于“被自己所接纳的盟友”。对于性格大大咧咧的鬼来说或许这不是什么大事，但对于集体荣誉观念强烈和种族意识深刻的天狗来说，即便是盟友也不过是“寄人篱下”的生活，傲慢的天狗恐怕是永远也不能容许这样的事情。所以在鬼离开之后，夺取了妖怪之山控制权的天狗也效仿着鬼曾经的生活方式，并且继续役使着河童，以严明的等级制度存在着，这大概是为了证明自己的种族并不比鬼差吧。相比起姬海棠极的不解，河城荷取直接明言“在勇仪的面前抬不起头，不希望再有更多的上司”，并且慌忙的催促魔理沙告诉勇仪千万不要再回到地面上来。由此可见比起天狗，河童在鬼统治的时期更加的没有地位，她也在面对勇仪时表现出了比射命丸文更加敬畏的态度，简直就像是“回想起被统治时的噩梦”了。即便是“拥有幻想乡最高级别力量”的射命丸文，在遇到星熊勇仪的时候也显得非常收敛，毕竟身为天狗来接触鬼族而且是四天王之一的这位大人，若是表现不当而激怒了勇仪的话，恐怕会引发更大的骚动吧。

力量是星熊勇仪的立足之本，也是鬼族强大的证明，但或许也正式因为过于强大的力量，使得鬼族的性格凶恶，对看不顺眼的人物言语不和便大打出手，以力量决胜负。虽然这给人以争强斗狠的感觉，但也说明了鬼族是一群率直干脆的家伙，这一点在勇仪的身上得到了更好的体现。勇仪是一个刚毅且行事干脆利落的鬼，与其他的鬼一样，勇仪对于有着强大的力量的人们相当感兴趣，『东方求闻口授』中提到她留在旧地狱的原因是因为“这里恶霸横行，且可以用实力说话”。先前已经说过，强大的力量会吸引来更强大的力量，勇仪就是被旧地狱的这种“强者霸权”的行为方式所吸引，因而留了下来。鬼族虽然凶狠，但对于力气大、有勇气且正直的人是很欢迎的，作为名副其实的战斗种族，有架可打是来者不拒。在『东方地灵殿』中听闻有强大的人类来到了地下，端着酒杯就冲了出去，只为了能够痛快一战，至于其他的都并不重要，因而在登场的时候会说“以暴制暴可是礼尚往来”这样的话，恐怕没有比用拳头交流更能让她感到兴奋的事情了。所以在『东方地灵殿』的故事中与主角们一战之后，正因为这种率直干脆的性格，鬼族的思想准则也非常的简单，『东方求闻史纪』中记载她们的思想仅限于如何光明磊落的行事，也就是说她们非常的诚实，这在妖怪中是极为罕见的。或许这是因为鬼的力量强大的缘故，对于弱小的妖怪和人类来说，在身形和力量上极为匮乏，容易受到其他更强大的妖怪的欺负，比如远古时期的人类就经常被鬼捕食，为了保护自己就必须要使用各种计谋策略，但这对于鬼来说是“卑鄙”的，她们对这种行为非常不齿。在日本古老的传说之中，居住在大江山的鬼众们就是被人类以诡计所击败，源赖光以阴谋诡计诛杀酒吞童子和其他鬼众的故事早已耳熟能详，诡计对于诚实的鬼来说是灭顶之灾，但却是人类的生存之道。虽然居住在幻想乡中鬼不知为何早早的离开大地进入地下居住，但勇仪早已经对人类失去了兴趣，或许跟人类的弱小和善用计谋有着些许瓜葛。也许，在远古的时代，勇仪目睹过自己的同伴不断的被人类以计谋所猎杀，最终厌烦了再与这些弱小而阴险的生物打交道的兴趣，去了可以用实力说话的旧地狱。对于勇仪来说，身边的人是怎么样的都无所谓，『东方求闻史纪』中也记载“有同伴意识亦有我行我素的精神，似乎连伙伴们在哪里都不知道”，只要能够痛快喝酒，痛快打架，这就是如同天堂一般享受的生活了。



▲源赖光与四天王(歌川国芳画)



▶大江山绘卷

虽然鬼是一群性格凶狠的妖怪，却也有值得称赞的地方，这就是恪守约定，绝对不会毁约。这样的行事准则源于她们诚实的性格，在『东方地灵殿』之中，射命丸文在遇到星熊勇仪时所说的话在最初是不被勇仪所信任的，因为误把站在面前的博丽灵梦当成了射命丸文而产生了怀疑，鬼是厌恶随口扯谎之人，而天狗则恰恰是那种会把油腔滑调的谎言若无其事的散播出来的种族，最后念在是原先的同盟关系上选择相信一次，条件是必须要战胜自己，最终也因为败北而遵守了自己定下的规则。勇仪就是这样一只非常纯粹的鬼，只要是自己认可的人都会仁至义尽，在『东方地灵殿』之中被雾雨魔理沙打败之后立刻就认可了她的实力，并且"擅自"承认了雾雨魔理沙作为自己的朋友，『东方求闻口授』中魔理沙也表示经常会受到鬼的邀请前去喝酒，虽然不排除魔理沙有认识居住在旧地狱中的其他的鬼，但从目前来看，很有可能就是勇仪发出的邀请，因为魔理沙也只有直接跟勇仪交手并且获胜的经历，或许勇仪邀请魔理沙前去喝酒是一层原因，但也可能会有继续对魔理沙发出挑战吧。在『东方求闻口授』中提到"被她看上的话就会被她找去喝酒、比腕力之类的",以勇仪这种"以实力说话"的性格，她一定会乐于与强大的对象进行战斗，何况这还是一个人类，那些曾经被自己所轻视的人类，与魔理沙的战斗想必也让她感受到了愉悦吧。

鬼族的恪守约定并不仅仅体现在个人的利益上，更大的表现在于让两个世界都得到安宁。在『东方地灵殿』之中，博丽灵梦在得知勇仪的身份之后质问是否要进攻地上，勇仪表示这是"鬼的约定"。所谓鬼的约定就是在妖怪贤者和鬼族之间所定下的一个约定，最早在鬼离开地上进入地下时，因为不断接纳来自那些与鬼族有同样遭遇的妖怪们，使得地上和地下之间的矛盾加剧。作为承认鬼族和其他妖怪对地下新都的所有权，鬼族负责镇压地下的怨灵，『东方地灵殿』的异变便是地下的怨灵跑到了地面上，因而才有了博丽灵梦和雾雨魔理沙进入地底世界一探究竟。即便如此，作为先前与鬼族定下契约的贤者之一的八云紫也对勇仪表现出了应有的信任，认定此举并非鬼族所为而是另有他人，相对应的，勇仪也指引她们前往可能是异变源头的地方。从这一个角度来讲，星熊勇仪正直不在八云紫之智慧之下，两人同样是为了幻想乡着想的存在，遵守着契约看管着各自的领域。只不过，比起八云紫因为需要考虑到更多方面而隐藏了太多的秘密，星熊勇仪的

一生无悔

Life without regrets



正直显得更加的具有亲和力，这便是体现在诚实之上的“仁义”的毫不遮掩。哪怕是曾经的敌手，只要是正直诚实的人，她也必然会以诚相待。

强大的力量，诚实的性格，贤能的行为，仁义的举动，把这些所有的形容词集合在一起，大约就可以概括出星熊勇仪的“豪情”，这些是作为一个鬼所拥有的一切。虽然勇仪是一只“能让哭喊的小孩子吓得闭嘴”的鬼，是一只或许曾经在远古时期是袭击人类的罪魁祸首，但这都无法影响她的豪情奔放。比起人类和其他的妖怪而言，勇仪作为鬼所体现出来的种种性格并不会让人觉得厌恶，反而觉得很有趣。因为在如今这个实力不完全等于力量的幻想乡，她还能遵守着鬼族一直以来那些看上去非常死板且不同变通的规矩，在远离人类目光所及之地过着的避世生活。

因为这种性格不仅豪爽，而且充满了男子气概，使得勇仪在外界人的眼中像是“大姐头”一样的人物，毕竟比起伊吹萃香的幼小体型和活泼的性格，勇仪显得更加的成熟。虽然在『东方求闻史纪』中描述鬼的相貌狰狞，但是星熊勇仪这一副惊为天人的美貌和健美高挑的身材完全无法让人将她与“狰狞”二字搭上关系，恐怕这也只是“用来把哭喊的小孩子吓得闭嘴”的一种方式吧。这也难怪鬼族会如此的讨厌人类，换了谁都会觉得不快的。

虽然说“子非鱼安知鱼之乐”，星熊勇仪虽然一直在旧地狱过着极为享受的生活，但是她毕竟也曾经是地上世界的霸主之一，在伊吹萃香离开地底回到地面上之时，星熊勇仪是否也有过重新回到以前的生活之中的想法呢？对于被迫迁居地下这件事，如今的星熊勇仪是否真的完全不介意了呢？

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者・提供：orangec

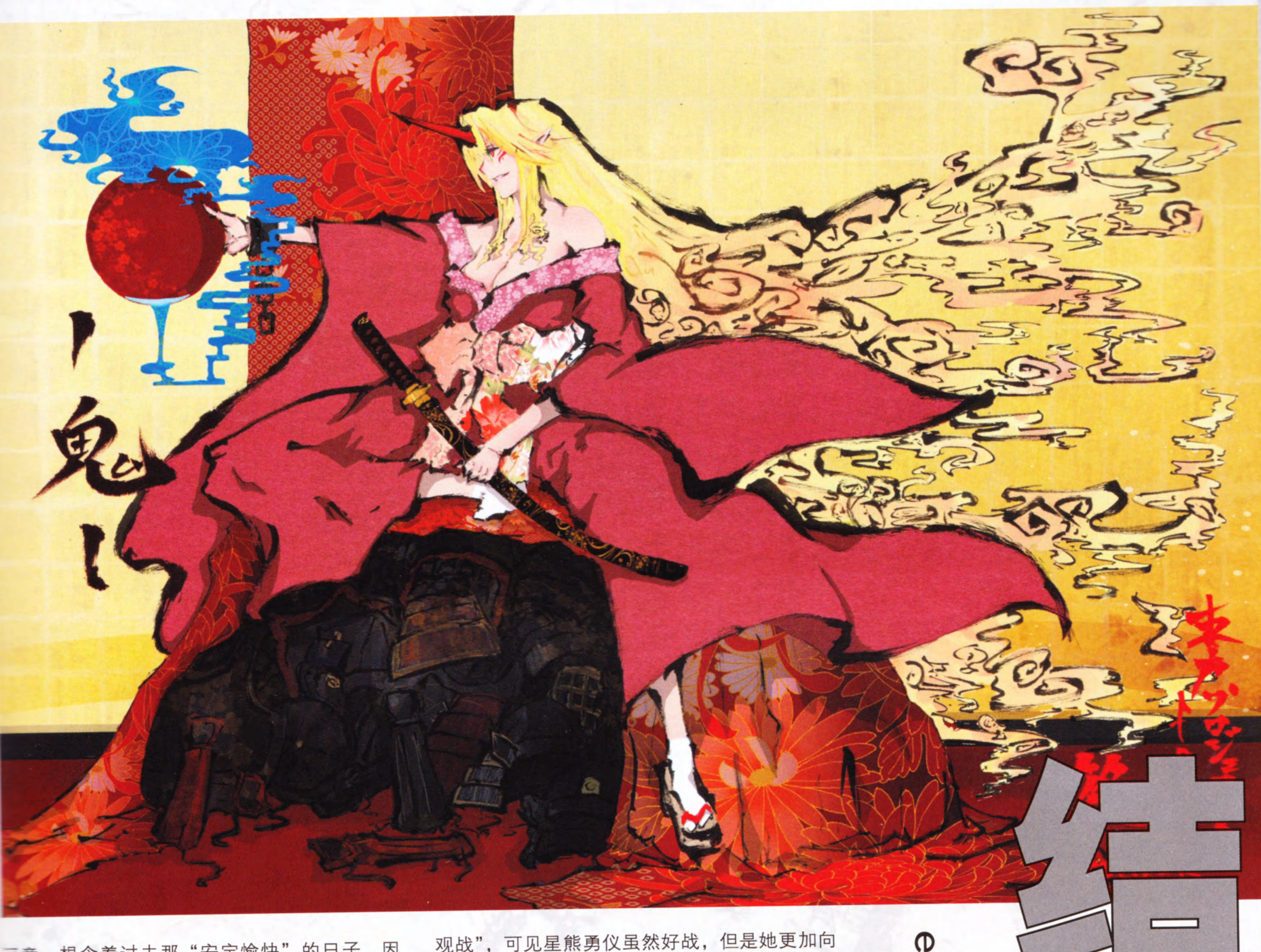
Pixiv：http://www.pixiv.net/member.php?id=660419

远古的时期，在那个还没有被大结界围起来的幻想乡之中，作为可以称之为最强种族的鬼族几乎可以说是统治着远古的幻想乡。她们过着随心所欲的生活，每日每日的饮酒作乐，举行宴会，享用着来自其他妖怪或者是从人类的村落所掠夺来的资源，完全的掌握着幻想乡中的生杀大权。这一时期的星熊勇仪，也许与伊吹萃香一同作为鬼族的四天王，早已恶名远扬。在那个远古的时代，没有太多的规矩去约束妖怪们，一语不合便大打出手，毫无任何顾虑，也许那正是鬼族所希望的“战斗的时代”，享受着纷争的乐趣。这一段时期，大约是勇仪记忆中最美好的往事，但美好总是短暂的，勇仪追求的世界，与幻想乡中的人类和其他妖怪所追其的并不相同。鬼族对人类的祸害之大，催生了人类中以退治鬼为专业的人，因为与鬼正面交火基本属于送死的行为，人类就通过各种各样的手段成功退治了前来搅扰的鬼。也许是因为厌倦了胆小的人类通过这种方式来退治自己，也许是因为妖怪贤者为了保证幻想乡的稳定从中斡旋，也许是因为混乱的幻想乡开始逐渐的进入到一个充满规矩的程度，开始趋于和平的幻想乡已经不再是勇仪所熟悉的那个世界，虽然我们现在依旧无法得知真正的原因。但是可以肯定的是，在一个机缘巧合的情况下，星熊勇仪与其他居住在妖怪山的地上之鬼一起离开了幻想乡，进入到了地下，在那块曾经是地狱之鬼居住的废墟上生活着，并且建立起了一个新的都市，开始了全新的生活。

虽然说，鬼都是思想简单的生物，但是因为力量强大且好战的缘故，鬼族的精神意志都受到了严苛的磨练，精通禅学的鬼也并不少见，而勇仪也许就是其中的一员。所谓禅是指的一种精神修行的方法，以求体悟真理。看似思想简单的鬼族，实际上可能是禅宗中的大成者。禅学讲究众生真性，即源本具有的不妄不变之心体。对于鬼族来说，她们的力量强大、争强好胜、嗜酒如命等品质都是与生俱来，她们从来不在乎世人的目光，如果鬼族也相信天地的话，那么对于她们来说，这些天地赐予她们的能力没有必要遮遮掩掩，这一点从勇仪的行为举止中就可以看得出，想喝就喝，想打就打，输了就是输了，这种直来直去的性子虽然看着简单,但说不定却是禅学中的最高境界。所谓“平常心是道”，或许正是因为明白了这样的一份道理，所以勇仪才会选择离开已经“变质”的幻想乡，去一个更加合适自己的居住地。如果说禅宗第一步是开悟，那么以勇仪为代表的鬼众们则是带着“悟性”而降生的，完全的接受自己的一切，不在乎他人的风言风语，只为了自己最单纯的理想而活着，这份“完全的潇洒”，纵是有心模仿，却也难以习得。

重新获得了一个比原先更加合适的居住地，星熊勇仪是否完全的对地上失去兴趣了呢？从表面上看似乎是这样。在『东方地灵殿』的伊吹萃香路线中，在被博丽灵梦问到是否想要进攻地上时，勇仪笑言“时至今日为什么还要进攻地上，此处已是我们的乐园，更感谢妖怪贤者的帮忙让这片净土不受骚扰”，并表示“对地上没有兴趣了”。但事实是不是真的如此呢？虽然说勇仪是那种性格豪爽的直性子，但曾经在地上的岁月是她们过得最惬意的时期，被迫离开家园而深入地下，即便是失去了兴趣，但也不会怀念过去的时光，这并非毫无道理，在『东方地灵殿』的河城荷取线路中，被打败的勇仪从魔理沙手中的珠子听出了另一头河童的声音，开口的第一句就询问“山上的生活过得还安定愉快吗？”，从这里我们不难看出，勇仪并没有完全忘记过去的一切，她还想念着那座曾经是自己囊中之物的妖怪之山，想念山中的天狗和





河童，想念着过去那“安定愉快”的日子，因而才有此发问。实际上，当勇仪听说有地上的人闯入地下时就匆匆前去查看，就足以体现她对地上的留恋。自从移居地下之后，也许她就再也没有见过地上的人类，那些在她印象中胆小懦弱贪生怕死之辈，竟然敢于闯入这个恶霸横行的危险之地，也许在还没有开始交手之前她就已经打从心底佩服灵梦和魔理沙的勇气。尤其是在得知灵梦是萃香认识的人，而魔理沙又向自己发出了挑衅之后，更是激动得热血沸腾。或许在千年之前，她曾经有过与地上的人类强者交战的记忆，但那已经是尘封的激情，如今再次被点燃，怎么能不觉得心潮澎湃。若是真的对地上早已失去了兴趣，以她的性格又怎么会去管这等闲事呢。在『东方求闻口授』中伊吹萃香就表示经历了这一次的交战之后勇仪开始对这两位闯入地下的人类产生了兴趣，而在『东方心绮楼』之中，人类村落的酒楼上甚至出现了勇仪身着华丽的和服与萃香畅饮的身影，虽然在这个大舞台上她只是作为一个看客并未参战，但也可以看得出，这只深居地下上千年的远古之鬼，开始重新对地上发生的一切感兴趣了。而在魔理沙的故事结局中，勇仪的出现让魔理沙感到非常惊讶，并且对勇仪没有引起骚乱感到惊奇，由此可见人类对鬼的印象依旧如故，但勇仪则说“喧嚣的祭典里人类和妖怪都能和平享受”，并表示自己“每天都来观战”，可见星熊勇仪虽然好战，但是她更加向往和平的生活，毕竟现在的幻想乡已经不是她熟知的那个幻想乡，如今的自己是来客而非主人，所以才会以一个相对和平的方式出现在人类的面前吧。

居住在旧地狱的星熊勇仪过着依旧愉快的生活，也依旧怀念着过去的时光，想念着地上那些熟悉或是陌生的人类和妖怪们，她不是一个冷酷的妖怪，她有着同样丰富的感情，但她绝对不会想要回到过去的时光，因为她不是一个自私的妖怪。如今的和平，是在保证了地上和地下互不侵犯的前提下达成的，无论是她还是妖怪贤者，都不会想要破坏这份平静，她懂得什么叫“风水轮流转”，怀念过去但不沉湎其中，也就不会被空虚所束缚，于万变之中保持着自己的不变，一如既往潇洒的活着。就像那首『華のさかづき大江山』所表现的那样，在欢快愉悦的氛围中进行着激烈的战斗，品尝着被自己“星熊杯”所盛的美酒，遵守着自己定下的奇妙规则，一切的一切，只是为了享受这份来之不易的和平。但是却并没有忘记过去的辉煌，那带给她无数回忆的山之盛宴，是最好不过的下酒配菜。无论是过去，还是现在，她都可以无悔的接受一切，这是作为一只鬼所拥有的秉性，更是作为四天王之一所独有的智慧，轻松自如，快乐自在。这份简单的哲学，只有与她一样成为鬼，才有可能感受得到吧。

结语

epilogue

鬼永远都是神秘的，我们永远无法得知她们的全部秘密，但从星熊勇仪的身上我们可以感受到，不需要进行太多的了解，不需要对她们的一举一动了如指掌，只要是正直的、有勇气的人，只要能够在一起尽兴，她都会欣然接纳。不问出身，不问能力，只求痛快喝酒，痛快战斗，不管是过去那些美好的时光，还是不可预测到的未来，对勇仪来说，今朝有酒今朝醉不是得过且过，而是过得潇洒，活得自在，才是生活的真谛。哪怕来日命归黄泉，今朝也要开怀畅饮，无论何时何处都要潇洒的面对，无怨无悔的去享受每时每刻，因为这样的一生便是永远也无法磨灭的荣光，如同那杯中的烈酒一般，醇香扑鼻，源远流长。▲



BEJEWELED MANIA 全民转珠！

——手机游戏『Puzzle & Dragon』创造的奇迹

■ 文 /Cu Sith, Aquarium ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / ASKI

最近，一款名为『Puzzle & Dragons』（国内译智龙迷城，以下简称P&D）的游戏逐渐走进了人们的生活之中。一时间全日本出现了全民“转珠”的狂潮，无论你是现充还是死宅，在家里，在电车上还是在公共场所，手持着移动设备玩P&D已经成为了人们的日常定番。

不止于此，如今，日本各大媒体满是P&D的广告，许多知名游戏厂商纷纷将自己的游戏拿出来和P&D进行合作，作为玩法简单的益智类手机游戏，其影响力可谓是空前绝后。为什么这样的一款游戏能够如此脱颖而出，改变了人们的日常生活，动摇整个日本游戏业界？笔者作为一名从游戏发布早期一直玩到现在的氪金玩家，将向大家分享一下笔者对P&D的个人拙见，希望能够让没有接触过本游戏的同好们阅读本文之后，也能够对其多少了解一二。





2012年初，日本Gungho公司（简称G社）在ios平台上推出了名为『Puzzle & Dragons』的游戏，这是一款结合了类似口袋妖怪系列怪物养成的益智类三消游戏，并在此基础上加入了社交类游戏的要素。在此之前，G社的业务以代理日服『仙境传说』，以及开发并运营了网游『埃米尔物语』（ECO）为主，因此G社在国内鲜为人知。

这里不得不提一下P&D之父——山本大介，山本大介2011年4月从HUDSON离职，并于7月来到G社就职担任游戏制作总监，负责智能手机游戏的开发。拥有丰富游戏制作经验山本的到来给G社提供了新鲜血液，而G社相对更轻松自由的工作环境也让山本能够更加开放地策划游戏。

在关于山本的一些访谈中，山本透露P&D最初制作灵感来源于山本所痴迷的一款名为『Dungeon Raid』的欧美三消游戏，他在入社后一个星期内提出了这个企划，得到了社长森下一喜的认可。同时，由于日本玩家普遍受到『勇者斗恶龙』和『龙珠』的影响而对龙有很深的情感，所以森下一喜提出可以以龙作为主题，于是P&D设想的雏形便诞生了。仅仅两个星期后，P&D便进入了制作阶段。由于P&D最初打算是设计面向以女性为主的轻度玩家，所以山本在设计游戏时听取了其妻子的意见，比如采用6×5的珠子排列布局等。

说起来P&D的游戏玩法其实非常简单易懂，玩家需要组自己的队伍潜入地下城打怪，完成关卡。打怪的过程是在6×5的平台上玩三消游戏（三消游戏即是指三个同色块连成一条横线或是竖线即可消除并得分的消除游戏，『宝石迷阵』为此类游戏的代表）。对怪物的攻击通过完成三消来实现的。这种思路类似以前流行过的“对战方块”式游戏（当我方消除方块，对方受到攻击会增加方块）。而玩家队伍中所带的怪兽和角色各自都拥有相应的属性和技能，它们会对三消过程以及对敌人造成的伤害带来影响。

细数P&D的辉煌成绩，她于2012年2月在日本App Store上架后便一发不可收拾——下载量一直居高不下，长期霸占App store游戏排行榜的前三位，7月时下载量突破了百万，而第四个季度下载总量更是超过了400万（该数字还不包括部分玩家为了刷首抽而用同一账号进行重复下载的次数）。2012年年度G社财报显示其年收入达到了258亿日元，比2011年提升了2.7倍，营业利润则比2011年提升了7.9倍，达到了92亿日元。与此同时G社的股价也一路飙升，去年4月市值甚至一度超过老牌游戏公司任天堂，轰动整个游戏业界。





P&D发售初期在日本App store标价600日元，后改为内课金制游戏，玩家可以通过购买魔法石进行体力恢复，副本复活，怪兽箱拓展以及gacha抽蛋。

若问该游戏究竟有何等魔力让玩家们甘愿如此疯狂的消费，那么gacha抽蛋系统正是这个“万恶之源”。氪金是P&D的一大乐趣，为了获得强力宠物，玩家必须要用游戏通关副本后获得的”魔法石”来抽宠物蛋。蛋里会出现什么宠物完全随机，而魔法石另一个获得途径就是前文所说的氪金购买了。因为P&D中大部分宠物的获取方式只有抽蛋机，而副本通关加上G社通过各种活动赠送的魔法石仍然是远远不够玩家使用的，所以玩家们总是抱着一发入魂的侥幸心理，在游戏里大量花钱抽蛋。然而几家欢喜几家愁，现在抽蛋机的奖池越来越大，想抽到中意的宠物也就越来越难，很多玩家即使在活动期间都无法抽到想要的宠物，越是抽不到反而越要抽，最终造成了“恶性循环”。对于这种情况，玩家只能苦笑着感叹，怎么就管不住这手呢。

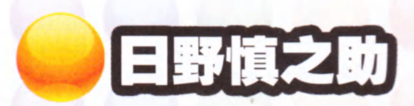
而P&D的形形色色的宠物则是其吸引玩家的重要因素，尽管名为Puzzle & Dragon，但她并不只是有绘制精良的龙类，还有来自日本欧洲埃及神话的神明们。在画师们的”调教”下，这些传说中的人物得以萌化，并以此来吸引口味各异的玩家。白盾女神瓦尔基里便是其中比较有代表性的角色，其原型是北欧神话中的女武神瓦尔基里，在游戏中她高贵冷艳的圣女形象让无数宅男们跪拜在她的白裙之下。官方曾经举办过两次P&D的人气选举，第一届比赛白盾的究极形态蔷薇战姬以最高票数夺魁，而白虎、麒麟、芭丝特等颇受欢迎的妹子也榜上有名，

前十中只有荷鲁斯不是萌娘，而男性中得票最高的天使路西法则排在 11 位与前十无缘。第二届比赛则按照龙类组、平衡类 & 攻击类 & 体力类组、神类 & 恶魔类 & 回复类组将 P&D 角色分为三组，最终龙组暗玩具拿下第一，平衡类 & 攻击类 & 体力类组幸运 E 的木城管库丘林爆冷夺魁，神类 & 恶魔类 & 回复类组爱猫神力压白盾和白虎等劲敌夺冠。



画师和乐师

P&D 并没有直接透露插画画师的作者信息，想必很多玩家并不了解这方面的信息，所以笔者就简要列举一下参与绘图的几名主要的画师。



日野慎之助

代表角色：白盾的女神・瓦尔基里、伊西斯、伊登 & 伊斯娜、天使 / 恶魔路西法等

这位是 P&D 中最高产的一位画师，包括人气极高的白盾女神在内的大部分角色都是由他绘制。日野慎之助早前曾担当过『灵魂力量』系列以及『元素怪兽：五柱神之谜』的人设，并且也是『火焰文章 多拉基亚 776』漫画版的作者。他的作画特点是线条细腻，效果液态，上色比较灰，由她出手的妹子女性特征明显，汉子则是英气勃勃，人体构造基本功很好，也是笔者 P&D 最喜欢的画风。他绘制的圣海神伊西斯是笔者怨念之一（抽不到），和其他妹子比起来，这位充满异域风情的女神将笔者的目光牢牢锁住，偏东方人的肌肤、带有水色光泽的一头黑直长发、庄重的神情里带着慈爱的目光、一身勾勒出凹凸有致的身材的连体白裙、造型飘逸又带着湖蓝色正羽的水袖手持造型华丽庄严的权杖、被充满流水动感的蛇所环绕……（谁快来把这个中二痴汉拉走！）


▲圣海神伊西斯


▲伊登 & 伊斯娜姐妹

铃木香织

代表角色：白虎、亚斯塔露、究极瑟蕾丝、宝石兽系列、奇美拉系列等

唯一的女性绘师，她笔下无论是可爱少女还是萌萌的小动物都诠释着可爱即正义这一真理。她的女性角色大多用色清新，萌系风格脸蛋带着三无的气质，瑟蕾丝究进形态"整容手术"堪称妙手回春。角色设计上也别出心裁，比如木魔神亚斯塔露带着可爱的小魔鬼玩偶，白虎双手幻化出的虎掌，都为角色内在形象塑造锦上添花。美中不足的是比例稍许有些不协调和翅膀构造较草率，不过瑕不掩瑜，其用色之脱俗给 P&D 的世界增添了一道亮丽的风景线。


▲瑟蕾丝


▲木魔神亚斯塔露



イトウヨウイチ

代表角色：八岐大蛇、须佐之男、赫拉系列、普西芬妮、伊邪那美等

巨乳姐控，喜好色违肌肤，线条锐利对比度明显口味偏重的赛璐珞画法，特点是神族巨乳人妻和各种造型霸气的龙。前期或许是偷懒缘故，插画风格争议很大，尤其是须佐、哈迪斯过于土气的造型遭到许多玩家抨击。此后他的作画线条逐渐细化，颜色也从赛璐珞改成了有渐变的上色，与先前提供的插画形成了鲜明的反差，由他设计的伊邪那美与普西芬妮得到了不少好评，早期的哈迪斯等等也通过究极进化得以"改头换面"。


▲伊邪那美


▲普西芬妮


■女武神系列角色一直是同人的热门题材，图为白盾女武神目前的最终进化形态蔷薇战姬。

安达洋介

代表角色：月读、维纳斯、弗蕾娅、帕尔瓦蒂、芭丝特等

和其他男性画师不同的是，安达洋介的角色多半走萌系路线。大头大眼萌系脸，纤细的四肢，环状且大量的光影属性效果，金属配饰多且质感很强，另外是喜欢加一些萌物当道具（比如环绕维纳斯周身的小天使们，弗蕾娅身边的猫咪和帕尔瓦蒂的坐骑白虎）。他笔下的爱猫神芭丝特、慈爱神维纳斯都成为了不少人梦寐以求的目标之一。



▲月读



▲帕尔瓦蒂与她的坐骑白虎



村濑伦太郎

代表角色：拉、荷鲁斯、赫尔墨斯、阿波罗

村濑伦太郎绘制的角色几乎全部以男性和龙类为主，由于人物比例略有些问题，所以受到了一些诟病，不过笔者觉得这位画师的设计创意还是非常可圈可点。比如背着棺材的人体高达光埃太阳神拉；一身绅士潮装，带着透了天空色彩的信鸽效果的商业神赫尔墨斯；骑着苍蝇摩托战车，酷似暴走族的魔皇子别西卜等，几乎每一个怪物的设计都蕴含了画师独到的创意想法。



▲光埃太阳神拉

コザキユースケ

代表角色：麒麟

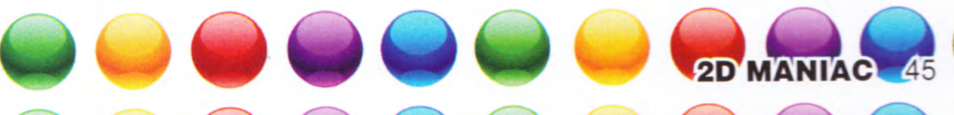
最后不得不单独提一下コザキユースケ。这位曾担任过『应援团』、『火焰纹章 觉醒』、『解放少女』等游戏人设的知名画师，也是一位P&D的忠实玩家，他受邀为P&D的人气宠物麒麟绘制插画。コザキユースケ将画麒麟得到的全部稿费，都砸进了P&D买魔法石才成功抽到了麒麟。这个故事告诉我们，氪金穷三代，抽蛋毁一生（还有笔者拿自己以前的稿费去抽蛋的事情会乱说吗？）。



▲麒麟

除了上述几位外，参与P&D立绘的画师还有池屋，茶壱以及中途退出的汐山このむ，算上合作活动的宠物立绘，还有ECO原画雀葵兰和『水晶塔防』原画伊藤龙马等人的参与。相信熟悉卡牌游戏的玩家对日野安达等画师并不陌生，他们也确实有参与『Battle Spirits』或『卡片战斗先导者』等卡牌游戏的卡牌设计。而G社将于P&D两周年之际，推出P&D第一本画集『パズル＆ドラゴンズ イラストレーションズ』，该书除了会对至今为止所有怪物的插画进行严格筛选并收录外，还会收纳部份宠物构思阶段的线稿及上色途中的图画，除了图片以外，众绘师也会对他们的插图进行评论，透露他们的设计理念与思想，相信这会非常有看点。

音乐方面负责制作的是作曲家伊藤贤治，笔者最初也是看到介绍上提到了他负责音乐的制作从而对P&D产生兴趣。伊藤贤治曾经是Square Enix的乐师，参与了『魔力宝贝』的BGM制作并与植松伸夫合作为『浪漫沙加』系列等游戏提供不少名曲，退社后成为自由音乐人仍活跃于ACG音乐界，如为Konami的BEMANI音游系列以及『魔塔大陆』等游戏提供了一些曲目，同时偶尔也参与一些同人音乐活动。由于手游容量限制，伊藤贤治提供给P&D的BGM不多，尽管伊藤自称”不擅长写



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者・提供：HECO　出自：『PAD GALA』
社团：气球鱼屋 Finger And Fish
地址：www.fingerandfish.com

战斗曲"，但是 P&D 中的 BGM 制作都相当精良耐听，比其他同类游戏要好出不少。



迈向成功 ROAD TO SUCCESS

社交游戏通常生命周期是很短暂的，而 P&D 却能够保持稳定的下载量，并且长期处于日本 appstore 无料软件下载量前列。能够在两年内人气能够保持经久不衰，这和 P&D 不断地增加新要素以及各种与第三方厂家的合作是密切相关的。

为鼓励抽蛋，G 社每隔双周便会以各种理由举办金蛋宠物中确率 3 倍 up 以及送魔法石的活动。而早期游戏难度比较低，玩家一般不会太注重组队问题，G 社便推出高难度地下城鼓励玩家研究各种组队方案，后来再加上印度神和北欧神的推出更让玩家在游戏中的选择倍增。

而为了聚敛人气，G 社还将本社的其他游戏角色客串加入 P&D，最为出名的就是增加了活动副本波利塔，将 G 社代理的网游『仙境传说』中的波利客串到游戏中，而随后 ECO 和『公主踢』的角色被引入游戏。另一方面，G 社还与其他游戏公司进行合作，我们也得以在 P&D 中见到『太鼓达人』和『最终幻想 水晶塔防』中的角色。由于一系列活动的展开和开始在 Google Play 上架，2012 年第四个季度 P&D 的下载量从 200 万疯狂飙升到了 600 万。

玩家的迅速增长，P&D 也步入了鼎盛时代。随着不断改进的玩法和逐渐加大的难度，诸如『EVA』、『怪物猎人』、『Hunter X Hunter』等超高人气作品都纷纷和 P&D 合作，甚至连『Fami 通』杂志和来自海外的『愤怒的小鸟』、『Clash of Clans』、『蝙蝠侠』也加入了合作行列。每次这样的活动都会吸引一批合作作品的狂热者们在 P&D 大量消费，例如 P&D 与『Hunter X Hunter』的合作活动中，御宅女神中川翔子在 twitter 直播抽蛋，最终用掉 340 个魔法石才终于抽到了本命奇犽。



蓬勃发展 EXPLOSION

街机游戏

说到街机，先说一个趣闻：日本某街机厅曾贴出告示禁止客人在店内玩手机游戏，尤其是 P&D，该告示一出立刻引发了群众的不满。而 G 社将于今春推出街机版 P&D，该作和手游与 3DS 版不同的是，游戏改成了多人对战的玩法。游戏由手游大厂 SE 的首席画师兼制作人野村哲也负责人设，音乐由伊藤贤治、田中公平负责，而井上坚二、田口仙年堂、日向悠二负责编剧与世界观设定。不知道当这款街机游戏上市后，这家街机厅老板会作何感想呢。



3DS 游戏

2013 年年底，G 社在 3DS 上推出了『Puzzle & Dragon Z』(下简称 P&DZ)，主题歌由中川翔子献唱。这是 G 社第一款登陆家用机的 P&D 系列游戏，发售前森下一喜社长曾豪言宣称其最差也要达到百万销量，最终销量并没有让森下社长失望，仅仅一个月游戏出货量便突破百万。在 3DS 主机上，这样的成绩仅仅只有『口袋妖怪』、『怪物猎人』等少数游戏能够达到。从游戏本身来说，作品剧情设计较低龄化，难度比起智能手机版下调了不少，宠物也主要以龙类和动物类为主，这使得 P&DZ 更像是为那些没有足够资金玩手机版 P&D 的未成年人玩家所设计。也许 P&DZ 是 G 社的一款试水之作，也是 P&D 系列大力进军家用机市场的一个信号。





官方漫画

比起游戏，漫画则相对低调很多。在 Appbank 上，P&D 有连载一些四格漫画，其中连载数最多的目前仍然每日更新的『パズドラま！』系列四格，作者是 ROBIN 与椎原かっぱ。剧情分别以奥尔特、火野先生和索玛三个来自不同背景的人物作为主角，讲述他们日常冒险的趣事。尽管漫画很多捏他笑点对日本人来说更好理解（或者是笔者笑点太高？），然而作者把每个登场的角色属性拿捏的都很恰到好处，比如高贵冷艳的双子、狡诈机智的洛基、天然呆的帕尔瓦蒂、病娇兄控的亚斯塔露、外刚内柔的白盾女神等等，神明们亲切生动的形象跃然纸上，让人忍俊不禁。漫画对玩家之间常常提到的一些捏他——中二病吸血鬼领主进化前后的形象反差，月读和初芽局的性别问题等等也都进行了调侃（月读真的是可爱的男孩子哟～官方都这么说了哟～）。另外，Appbank 上还连载有円坂まどか的『パズド・ランド』与胡桃沢太郎的『パズドらいふ』系列，也都是四格漫，只是目前连载量比较少，更新也没有『パズドラま！』快。



周边产品

『パズドラ屋』是 P&D 官方的周边产品网店，其中售卖的产品多数为手机壳，手机链等产品。而前文提到的两次人气投票中，G 社为高人气的角色均推出了 iPhone，Galaxy 和 Xperia 专用的手机壳。除此之外，还有公仔，桌游卡牌，贴纸，明信片，钥匙圈等产品，P&D 的贴纸妹系列在早期便只能通过购买贴纸才能够在游戏中获得。



同人本

既然是萌娘云集的人气游戏，那么 P&D 自然而然就成为了同人作家们青睐的主题，相关本子也并不少见。其中，由あゆや创作的『パズドラ 廃課金ユーザー様に万歳』系列人气较高，至 C84 为止该系列已经出了 4 册，前三册的女主都是白盾，第 4 册为弗蕾娅，除了第 1 册外其他均为绅士向本。『魔法少女奈叶 vivid』的作者藤真拓哉也是一个不折不扣的白盾爱好者，他在 C84 出了白盾绅士本『女神降臨』，在他的 P 站也有大量白盾的图。另外，有许多香港和台湾的国人画师也非常热衷于创作 P&D 相关同人本，譬如台湾画师櫻野露的『Paradise Drink』系列本子也有着相当高的人气，而本文中使用的香港画师 HECO 的插图也是出自其社团气球鱼屋的本子。



P&D 在短短的两年之内，成功得到了包括萌宅在内的大批玩家的认可，实现 3DS 游戏化，推出官方漫画、同人本、周边等等。作为一款手机游戏，能够获得如此骄人的成绩实属不易。姑且不提某些国产山寨的直接照搬，现在 P&D 已成为其他日式手机游戏争先学习的对象，后来无论是 Zynga 的『灵异阴阳录』或是 Sega 的『Puyoquest』，多多少少都有些 P&D 的影子，由此也可见 P&D 的魅力之大。原本对 P&D 并无了解的大家，不知是否曾对微博、论坛上一大群人排队刷 P&D 的现象表示不理解？如果通过本文，能让各位将目光稍稍停留在这款神奇的游戏上，去稍稍体验一下它魅力，那么笔者的目标也就算是达到了。▲



表里兼修的欧派星人

那些上岸从良的大"湿"们·武田弘光篇

The Greatest Love to o-pai

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华 ■美编/迷梦

世间大多数人对武田弘光这位漫画家的了解恐怕都是从2006年以后开始的。原本我们对其“漫画家”的定位就源于刚刚接触武田弘光的作品时乃是通过漫画以及同人志，于是便有了这种先入为主的认识。其实稍微查阅一些资料就不难发现武田弘光的出道时间是早在13年前的2001年，而他开始产出同人作品的时间则可以再往前追溯两年。所以实际上从1999年到2006年的这7年是大多数读者对于武田弘光此人认识的空白地带。在把NTR、啊嘿颜这些先入为主的标签摆到一旁后，不妨想想武田弘光究竟是怎样一位作者？他是如何从良上岸的？而要解答这些问题，就必须从武田弘光的原点以及此后漫长的所谓空白地带说起。



也曾“奈留”和“美里”过

In the shadow of predecessors

曾经有过一个叫“ティングアベル”的由高中生组成的同人游戏社团，知道这个社团名字的应该是至少在Galgame这个领域里钻研了十几年的骨灰级老玩家了，因为要将ティングアベル与HOOK这个名字联系在一起并不是那么显而易见的事。

是的，即便如此HOOK在Galgame业界也只不过是一家无足轻重的小公司——不，在很长的一段时间里甚至连公司都算不上——只是一个寄人篱下的品牌而已。而武田弘光，曾是HOOK这个品牌的创始人之一，也曾在品牌史上留下了称不上浓墨重彩，但却具有某种决定性意义的印记。

刚才说了ティングアベル是一个高中生同人游戏社团，其发起人的ID叫做イトセキミナト，在拉拢了同级生kei后组建了社团的雏形。由于kei是个纤细的画师妹子，イトセキ觉得要做黄油必须得找一个能画的汉子才行，于是找到了他心仪已久的一个个人网站的站长入伙，碰巧对方也是高中生，此人就是武田弘光。武田1999年1月17日开设了那个后来非常有名的网站PEARL SHELL，此后演变为他的同人社团“珍珠贝”。武田画的CG绘被イトセキ认为很专业，于是不由分说的将其放到了主力原画师的位子上。但イトセキ组建ティングアベル并不仅仅只是为了到Comiket上去图个乐子，而是确有创业的打算。接着在此后的几个月里，他继续招兵买马，通过网络找到了大学生亚佐美晶、游戏专科学校学生山根吕兵和川波无人，并利用川波自己的同人社团的资源解决了程序员短缺的问题。就这样，在募集到合计6人的团队后イトセキミナト在那年夏天将同人社团ティングアベル法人化，2000年4月有限公司成立，イトセキ当上了社长。而公司的第一个品牌则取名为发音有点奇怪的“HOOK”，日语发音接近于福克，而不是胡克。当时的情况是亚佐美晶和川波无人都有过自己的同人社团，川波还有工作，但都在イトセキ的劝诱下解散了社团还辞了工作，半推半就地上了HOOK这条船，可以说互不熟悉的几人是被硬拉到同一个屋檐下，在或多或少的怀疑和不满中暂时接受了イトセキ这个社长的领导。

很快HOOK的第一部作品『雨あがりの猫たちへ』于2001年6月15日发售，武田弘光当仁不让的当上了主力原画师。其他几位创始人如kei、山根、亚佐都在美术设计组里给武田打下手，只有川波是负责脚本和企画的，而イトセキ貌似除了坐在老板椅上发号施令其他什么也不干。在这种类似于众星捧月的开发体系中，武田弘光以一种不失华丽的方式出道。而且让HOOK的众人喜出望外的是处女作居然一口气销出了5000套，不仅完全回本而且小有盈余。在品牌压根谈不上口碑不口碑的前提下，武田的原画为游戏的热销起到了至关重要的作用。但如果你认为HOOK当时招牌式的画风与武田现在广为读者接受的画风十分



▲武田弘光商业处女作『雨あがりの猫たちへ』的原画

接近的话那就大错特错的，彼时的武田和现在的武田不夸张地说看起来完全就是两个人，其画风找不出任何相似点来。不过换个角度的话倒是可以看出武田弘光早期画风里明显的模仿痕迹，模仿的对象是谁？不是别人，正是当年的时代骄子みつみ美里和七尾奈留。

让我们稍稍将历史倒退回十几年前的2000年代初，来看看那个时代的Galgame业界的格局和潮流，这有助于了解武田弘光画风形成的始末。90年代末和00年代初的几年是业界剧烈动荡，行业发生大洗牌的时代。作为曾经美少女游戏业界巨头的Elf急剧衰落，当时原画的接力棒已经从横田守传到了门井亚矢和堀部秀郎两人手中。虽然日后两人走上了截然不同的道路，但有两个趋势是值得注意的，其一是堀部秀郎的画风由于过于精致美型而无法模仿导致失传，而门井亚矢的画风则有一部分被其他画师吸收利用。其二是Elf原画的赛璐珞风并没有偃旗息鼓，而是继续影响着业界其他公司的作画风格，武田弘光的赛璐珞风和动画涂的源头毫无疑问是来自于Elf统领业界的那个时代。以Elf的衰落为标志，业界大致一分为二，关西有霸者ALICESOFT和后来居上的VisualArt’s和Leaf，关东则有根基牢固的F&C在号令诸侯，新锐者中也不乏CIRCUS这样的投机分子。业界大手公司之间的竞争某种程度上成了主力画师之间的比拼，在这样的乱世中一举涌现了后来大名鼎鼎的Leaf御三家、樋上いたる、七尾





奈留、西又葵、铃平广等著名女性原画师的冒头也是在同一时期。作为后进的新人画师模仿市面上人气原画师的画风永远是成名的最速捷径，但所谓模仿也有完全照搬后再融入个人风格，以及糅合各家之长发展出个人画风这两种截然不同的方式。前者的代表人物就是Mitha和池上茜，一个痴迷于七尾奈留的画风，一个则是みつみ美里的忠实追随者。而武田弘光显然属于后者，在他的画风中可以明显分辨出七尾奈留和みつみ美里两个人的影子，甚至可以通过更具体的分析发现，仅仅只在脸部这么一个部位上就可以看出明显的“分工”，发型和饰品部分是属于奈留流的，而脸型和眼睛的画法则沿袭自美里流。当『雨あがりの猫たちへ』发售的时候，みつみ美里早已是业界大手，并跳槽去了Leaf开创了东京开发室的基业，而七尾奈留却只是一个刚刚出道的新人，但也有很多人就像马戏团团长松村和俊一样敏锐发现了此人的才华，认定她将来能成为引领业界潮流的一位大神。从一开始就看好七尾奈留的武田弘光就是其中的一员，果然七尾奈留此后靠『初音岛』系列奠定了作为一个游戏原画师不可动摇的至尊地位。而在紧接着2002年6月发售的初代『初音岛』后于一年以后发表的HOOK第三作『Orange Pocket』里，武田就十分“顺应潮流”的在原画中融入了更多七尾奈留的元素，无论是那有如犄角一般高高耸起的发型，各种似曾相识的丝带与帽子的用法，还是简直就像山寨品一样的制服设计。这种昭然若揭的讨好玩家的方式与其说是审时度势，不如说是一种当时大量中小型游戏品牌惯用的狡猾伎俩，业界也因此催生出一批画风十分相似的原画师，这些人被玩家默默归入奈留党或者美里党，或是什么其他的派别，而真正具有独创性的原画师则在经历成名前的漫长煎熬。





背叛与抛弃的混沌时代

Betrayal and abandonment

作为一家新晋品牌的HOOK虽然意外地取得了开门红，但紧随其后的并不是顺风顺水的发展，而是突如其来的解散危机。

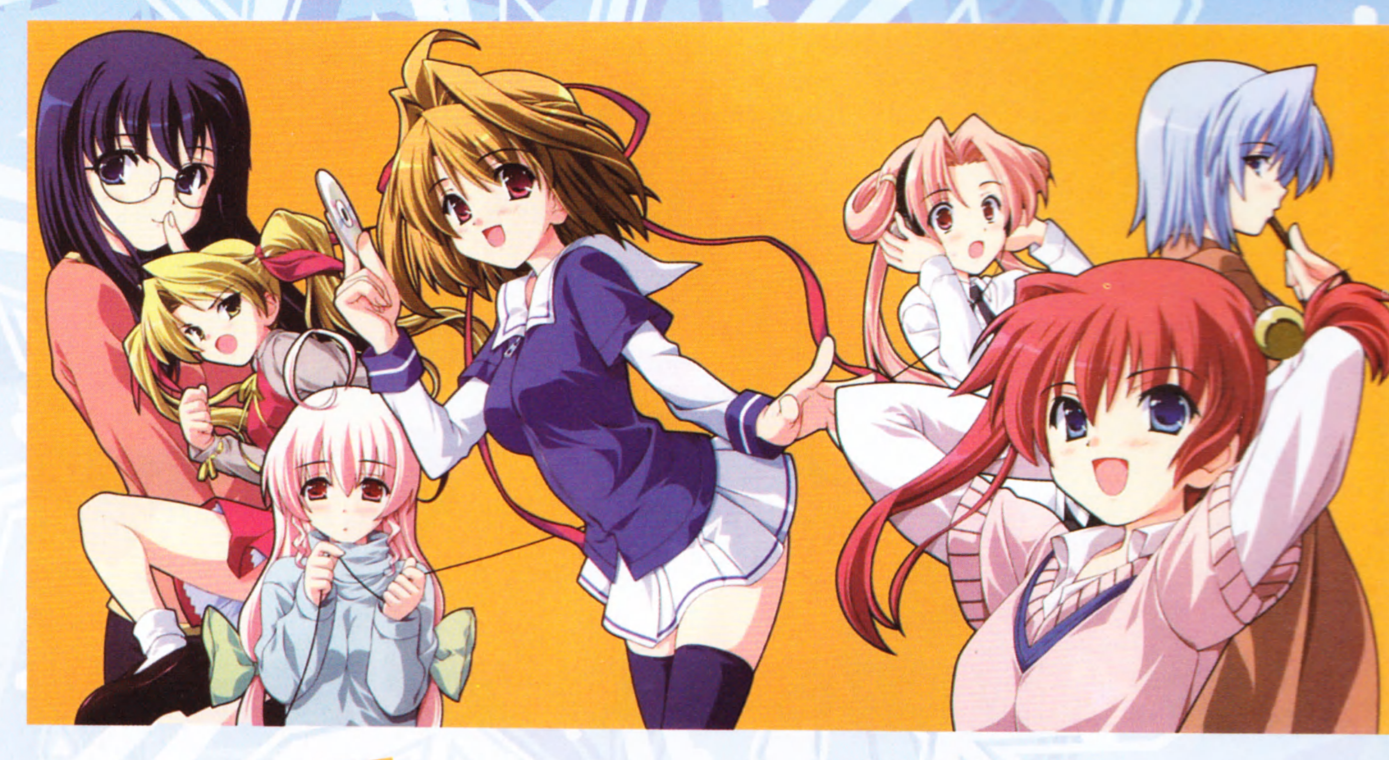
就在『雨あがりの猫たちへ』发售后不久，创始人团队内部就对资金的用途产生了巨大分歧，一心只想扩大经营的イトセキ把钱投到了在神奈川县新设的事务所上，而其他人却想用这笔钱缓解一下员工们窘迫的经济状况，双方对立的最终结果是，原本就什么事也不干的社长イトセキ被众人“放逐”，就这样成了公司里的透明人。但联手炒掉老板的其他众人也不过是一盘散沙而已，由于薪资的原因陆续有人离开，终于到了只剩下川波和山根二人，公司已名存实亡的地步。武田弘光也看似审时度势地加入了离职大军中，但又因为一时找不到太好的去处而“暂时”接受了山根的挽留，勉强还挂着他那个主力原画



▲『Orange Pocket』的一幅宣传海报，典型的七尾奈留式的发型与みつみ美里式的五官细节



师的名头。不过武田等人的背叛当然招致了另一位实力派元老川波无人的不信任。川波本来就是一个有过两段工作经历的人生前辈，当初曾为了追求游戏制作人的梦想而辞职进入游戏设计学院深造，被イトセキ忽悠上贼船后其实一直心有不甘，眼见这群不思进取的分子纷纷中途脱队，大感失望的川波干脆从外面找来了新的团队着手制作新作，这就是HOOK系谱中的第二部作品『天紡ぐ祝詞』。此时武田还在为报酬的事闹情绪，所以游戏的原画交给了通过杂志投稿应募而来的新人宅本うと，见企画进展顺利，亚佐美、kei等墙头草也陆续回归制作团队，见静坐抗议无果武









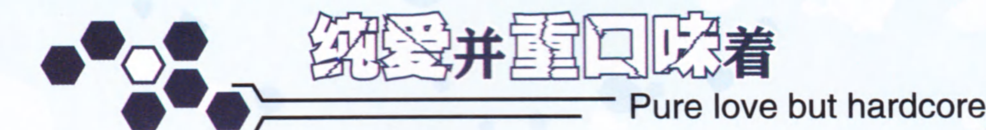
田的立场开始动摇起来。再加上原本做好最坏打算，自筹经费制作2000套的『天紡ぐ祝詞』竟然收到了7000套的订单，比前作的销路还要理想，武田终于忍不住屁颠屁颠回到了制作团队中，接受了第三作『Orange Pocket』的企画，开始了其左手七尾奈留，右手みつみ美里的模仿之路。云集了HOOK一时最强制作阵容的『Orange Pocket』本可以成为一举奠定HOOK业界地位的大热作，游戏被先后移植到DC、PS2、FOMA900等不同平台上，甚至漫画化和工口动画化都不是梦。然而预料中的成功并没有到来，本就已经走到解散边缘又被拉回来的HOOK这次又莫名其妙地被卷入了一起资金纠纷中，一下子陷入了万劫不复的深渊。

事情的始末是HOOK受到经销商MASTERUP的引荐与仙台的一家名叫FILM-SOFTWARE的新公司建立了业务合作关系，答应帮助对方制作其出道作『なないろ　恋の天気予報』。打算为自己的前途做最后一搏的イトセキ怂恿主力团队从东京远赴仙台工作，在极其恶劣的环境下将原本大幅落后于进度的游戏拉回了正常的开发轨道上，包括武田在内的众人就这样挤在一间狭小的公寓房间内一边赶工『なないろ　恋の天気予報』，一边为自家的『Orange Pocket』奋战。谁知FILM-SOFTWARE的老板后来竟突然失踪，留下了一个没有拿到应得报酬的制作团队和一款虽然有着重大BUG却不得不被推向市场的失败游戏。HOOK非但没赚到钱还赔光了老本，在耗光了盘缠并灰头土脸的回到东京后，イトセキ正式宣布公司解散，然后便从众人的视线中消失了……未完成的

『Orange Pocket』虽然在众人的努力下通过借款又花了半年时间才完成并上市，而且是以诡异的个人名义发售而不是公司。事实上游戏的口碑也着实不错，就像上文说描述的那样成为令世人了解到HOOK之名的一部作品，但显然无法接受颠沛流离生涯的武田弘光在游戏上市后不久就递交了辞呈，毫无留恋的离开了人生中的第一份事业。或许他早已认清了业界残酷的现实，就在同一年堀部秀郎正式告别了工口游戏原画工作再也没有重回Elf，☆画野朗也愤然辞去了F&C主力原画师的工作创建了CUFFS社，有能力的原画师们一个个都自立门户，或许为的并不是建功立业名留史册，而仅仅只是为了改善经济状况过上更体面的生活而已。

然而毅然决然的辞职并没有给武田弘光带来一个更光明的职业前景，相反却迎来了一段叫人窒息的、长达3年多的混沌期，这与HOOK日后的起死回生形成了鲜明的反差，就连武田本人都一度忍不住回去给HOOK做了一段外注画师。直到2006年，武田的事业才有了复苏的迹象，而为他带来又一个事业高峰的，竟是与原画完全不相干的漫画行业。





纯爱并重口味着 Pure love but hardcore

武田弘光重现江湖是在2005年夏天的C68上，在毫无征兆的情况下以珍珠贝的名义发表了其同人志处女作『マモタマ1』。这部作品题材选自当时正在热播的运动题材作品『光速蒙面侠21』，并且标明了“1”字样，说明早已打算好推出续作。彼时知道武田弘光其人的读者并不多，毕竟HOOK的名气在业内根本不值一提，而且将一个不如意的游戏原画师与漫画家的新头衔联系在一起也未免有点太过跳跃了。

不知何故『マモタマ』系列的两部同人志在国内流传度极低，包括笔者在内绝大多数国内读者都是从C71的FATE本『王タマ King Of Soul』开始接触珍珠贝的作品的，事实上当时的武田已经作为一个成人漫画家在『COMIC UNREAL』上正式出道了。3年多的空白期，谁都不知道在武田身上究竟发生了什么，而通过这本可以视作其漫画创作原点的『マモタマ1』或许多少可以窥探武田在刚刚转型为漫画家不久后的一些情况。首先值得注意的是武田的画风发生了彻底的改变，笔触中已经没有了任何HOOK时代的影子，哪怕连一点残留都没有，这不能不让人深感诧异。即便是远离了Galgame原画后不用再借着奈留和美里的外皮来讨好玩家，而且在画同人志时也或多或少的将模仿原作画风考虑在内，但在3年里洗去原来的画风，完全从零开始的武田还是引起了笔者极大的兴趣。这段时间他究竟做了些什么？受了哪些人哪些作品的影响以至于养成现在的画风？又是怎么踏足工口漫画圈的？这些问题对于生涯中从未接受过单独访谈的武田而言，恐怕只有寄希望于日后有机会再寻求解答了。但可以肯定的一点是，武田的新画风受到了读者一边倒的认可和欢迎，而他现在的画风正是建立在『マモタマ』时期之上的，而且这9年来的改变非常小。再者，武田的漫画才能绝非一蹴而就的。读『マモタマ1』时就可以明显感受到其身为一个漫画家的稚嫩，不加修饰的草稿式的线条，粗糙到近乎原生态的NAME和分镜，因为偷工减料而完全mob化的背景角色，以及时不时会出现的身材比例失调及作画崩坏……最绝的是即便如此，这部总计38页的漫画本里还是夹杂着至少2页来不及加工的草稿页，可见一开始武田还无法完全掌控一本这么厚的同人志，而且并没有完全做好身为漫画家的准备就急不可耐的要拿出自己的成果了。由此可见当时的武田与现在的他相比实在相去甚远，完全靠自学成才的他将经历一场彻底的蜕变。

但令人感到吃惊的其实还在后面。继C69推出『マモタマ2』后，武田从Comiket上短暂消失了一年至C71才复出。原来这段时间他完成了在成人漫画杂志上的商业出道，其商业处女作『愛欲の戦士 ラブリーナイツ・ユリカ』竟然是惊艳

的6页全彩漫画，而且无可挑剔的是漫画基本功扎实、内容绝赞、对各种性癖的把握也完全符合潮流。其中格外引人注目的是日后成为武田弘光风格特点之一的啊嘿颜的表现就始于他的商业出道作，而在其同人志里反而更迟一些才被引入。啊嘿颜最早出现于1995年，后经白液书房、SINK等同人画师的改良在2003年有了质的飞跃，也出现了所谓啊嘿颜四原则（白眼、吐舌、脸红、体液横流）。武田对啊嘿颜进行了继承和发扬，并且在其的带动下出现了一批啊嘿颜倾向的工口漫画家。其中一直以武田传人自居的著名老外工口漫画家新堂エル就曾多次盛赞过武田的实用画风和在啊嘿颜方面的造诣。武田或许不是一个潮流的制造者，但他绝对算得上是一个成功的弄潮儿。可称得上是武田标志性画风的欧派、啊嘿颜、腔内镜头、NTR后来几乎都成了工口漫画界的标配，而他个人也巧妙地周旋于纯爱、和JIAN和重口味（包括各种调教）之间，短时间内就俘获了庞大的读者群体。敏锐注意到武田迅猛上升势头的是业界老铺Coremagazine，后者挖角武田成功后马上动用旗下杂志『COMIC MEGASTORE』及其副刊『COMIC MEGASTORE H』力捧武田，前前后后刊登过十几部短篇作品，并帮助他在2008年12月发售了个人迄今为止唯一一部单行本『ツンデロ』。这部来头不小的单行本在极具权威性的2ch年度工口漫画大赏中以令人信服的票数勇夺冠军。3年的蛰伏期换来的是厚积薄发的武田在极短的时间内就攀上了事业新的高峰。

欧派星人的从良之路

Get on board



武田弘光出道于Galgame业界的变革期，作为一个游戏原画师或许他并不算特别成功。后来的他又作为亲历者见证了工口漫画由盛转衰的关键时期。武田从未宣布过自己已经退出工口漫画界，他至今仍以自己的方式在画着工口漫杂志的封面绘，一届不落的参加着Comiket，并且有闲情逸致的话也会来一发工口漫短篇。与他有过合作关系的工口漫杂志至少有5、6家，其中不乏『COMIC MEGASTORE』和『COMIC快乐天』这样的大手。但近年来日本政客和警方不断修改强化青少年保护条例，收紧了对工口出版物的管制，最终导致了2013年4月老牌杂志『COMIC MEGASTORE』被警方查抄导致停刊的悲剧发生。退潮的颓势不可避免，就看谁会成为最后的裸泳者。大凡有点头脑的工口漫画家都会伺机上岸从良，或者有的漫画家根本就是借工口漫为“跳板”实现各种华丽的蜕变，现在活跃于业界的大暮维人、鸣子ハナハル、宫下未纪、甘诘留太、糸杉柾宏等人无不如是。但武田弘光的情况又略有不同，他的从良与其说是上岸，还不如说是从一开始他就是一个一脚踏入海中，一脚走在岸上的圆滑分子。

有一种说法是武田弘光自从离开HOOK以后一直在富士见书房的关照下做插画工作，不过在其履历上并没有留下确切的记录。武田生涯中只为两部小说画过插画，其中一部是06年7月由二次元DREAM文库发售的『ドキドキ体験入部 ブルマとスク水とお嬢様』，另一部则是由他自己绘

制原画的游戏『陰湿オタクにイカれる妹(彼女)』的小说版。不过富士见书房对武田的大力培养倒是不假，可能早在2006年双方就有实质性的接触，然后在2007年6月的漫画杂志『Dragon Age Pure』上就出现了武田有生以来第一部本格漫画连载——魔具少女。

『Dragon Age Pure』一时间出现了有两个姓武田的漫画家在同一本杂志上做连载的有趣情景，而且武田日向画的是和风与欧风萝莉在异国生活的激萌剧，而武田弘光画的则是欧派星人落入巨乳温柔乡的本格超能力系学园漫画，风格差异实在有如一个天一个地。扫一遍杂志的连载阵不难发现几乎超过一半作品都是Galgame的衍生漫画或由有原画师背景的漫画家作画，武田本人当然也不能算是个例外。不过他并不甘于成为那种只会画的执笔漫画家，而是向集脚本与作画一体的原创漫画家的路线发起了挑战。

『魔具少女』是那种典型的可以用一句话概括十几卷全剧情的单线程漫画，男主角大山武在不知情的状态下就读了学生普遍拥有超能力魔具的特殊学校天日学园。随后武的魔具觉醒顺利融入了学校，并与幼驯染女一号春恋和未婚妻女二号稻穗，以及不打不相识的高傲学姐女三号姬神一起住进了一套学生公寓中，从此过上了左拥右抱的性福生活……业界从来就不缺这样的萌肉题材漫画，而且从剧情段子的设置和竖旗的方式等方面都可以明显看出过去一些非常成功的学园恋爱喜剧的痕迹。这种在JUMP系杂志上用不了三期就被末位淘汰制腰斩的水货换到其他一些二线杂志上却意外的有人气，武田在撑过了最初半年的试刊期后便不费吹灰之力地确保了连载阵中不可动摇的地位。『魔具少女』在此后的7年里推出了12卷单行本，并有两次TV动画化和两次OAD动画化的记录，在同类作品中势头直逼矢吹健太朗的『To Loveる』。漫画有人气的最大原因恐怕还是在于武田弘光的工口漫画家背景，或许武田老早就想好了即便在一般向漫画上取得了成功也绝不会轻易放弃工口漫画家的身份，更不会停止同人小黄本的创作，因为他很清楚自己最大的资本莫过于荷尔蒙满满的画风。这本来就是一部卖角色卖人设的漫画，武田甚至还很有创造性的把女性角色的乳量比较图也加进了单行本里，让读者对女主角们的身材有了更直观的认识，这种邪恶的念头在岛田文金的『强袭魔女』也有被活用的经历。2009年『魔具少女』的连载由于母刊『Dragon Age Pure』的废刊而曾经陷入过短暂的低谷期，当时武田不假思索地重回里界，为一部叫『陰湿オタクにイカれる妹（彼女）』的工口游戏绘制了原画，同一时期他也迎来了工口漫连载的高产期，可见武田很清楚自己双线作战真正的意义。然后随着『魔具少女』升格到『Dragon Age』以后，连载恢复到正常节奏，漫画的知名度也更上一层楼，从某种意义上说正因为有仍然留在海里的那只脚作为支撑，武田弘光才能保持住良好的工作状态迎接漫画连载的低谷和高峰。





当『魔具少女』单行本累积到一定程度后，富士见书房适时地在2011年宣布了其TV动画化的消息，当时因为武田弘光“现役工口漫画家”的身份而令作品的话题性爆表。动画由AIC社承接制作，监督是『一骑当千』系列后三部曲的监督“爆衣魔人”大畑晃一，系列构成和人设则分别由黑田洋介和结城信辉担当，合此三人之力TV版以最大限度的破廉耻尺度呈现在观众们面前。无修正版中动画正片里的露点简直成了家常便饭一般的随意，特典中假正经的健身操也让色心大起的观众们大硬。这种赤裸裸的杀必死其实在漫画原作中就已经存在，只不过动画版更肆无忌惮一些而已，而且原作中露点画面频出的第6卷修学旅行的高潮戏不仅由武田加笔后出版了特别的全彩版合集，而且还两度OAD动画化。如此霸气侧漏的举动当然受到了粉丝们无条件的欢迎，于是在漫画推出单行本第11卷的时点上，承前启后的OAD2随单行本捆绑发售，同时也公布了TV版第二季『魔具少女 通』于今年1月新番中播出的消息。第二季的制作权移交到了肉番专业户XEBEC的手中，监督和人设之位分别交给了两位业界著名的欧派星人金子ひらく和高见明男，黑田则继续留任。武田曾表示三人都是自己非常喜欢的动画人，很高兴能带着粉丝的心情看待自己作品二度TV动画化，对方是曾拍摄过『圣痕炼金士』和『魔乳秘剑帖』的金子ひらく，以及为『我的狐仙女友』和『淑女管家学园』等作担任人设和总作监的高见明男，即便是再夸张的恭维也不过分。

作为回应，欧派魔人金子ひらく在评价武田弘光的画风时说道：“原作漫画的扉页上有‘乳量比较图’，从侧面观察每个角色身材的厚度，不能不说非常有趣。最近很多动画作画的平衡性都有点问题，倾向于把角色画得又瘦又薄，这很不科学。而武田先生的笔下的女性感觉得出是身体内有内脏和骨骼，换言之就是有血有肉的，这种具有真实感的印象我觉得非常棒！”金子的话道出了武田作品受欢迎的真相，并不是一味的增加露点，一味强化画风的美观度，或者靠里界的名气作为噱头就能达到武田弘光今天的高度。让角色变得有血有肉，真正从女性身体魅力的原点着手去进行细致的还原，这才是武田能立足于一般向漫画市场的成功关键所在。

平衡感对于一个漫画家而言是一项很重要的素质，一方面依靠对自己作画尺度的控制和对读者口味的准确把握扎实地推进一般向漫画的连载，一方面在同人志和工口漫里尽情宣泄自己的积压的欲望和狂气，武田弘光通过这种方式找到了微妙的平衡点。他或许成不了下一个大暮维人，就像大暮维人成不了又一个桂正和一样，也没有人能成为下一个武田弘光，他的唯一性至今无人可以模仿。▲

在荡澈的福音中相聚于未来

MEET IN THE FUTURE WITH EVANGELIUM



——写在『空之境界 未来福音』之后

■文／三菱圆珠笔 ■责编／如月千华、JEDI ■美编／ASKI

有生之年

FOR A LONG TIME

最后一次在『二次元狂热』上登文是2009年1月的第四期，笔者成为本刊第一篇撰写『空之境界』相关文章的作者，之后笔者与编辑部诸位的羁绊（孽缘）始终联系着，如今再次冒上来发表此拙文。『未来福音』已是『空之境界』的终点，而本文是否又会是本刊相关文章的最后一篇，笔者不知。但像这样时隔五年能再度携手『空之境界』的内容与读者们相见，笔者由衷的深感荣幸。

『空之境界』我们称之为“本篇”的全七章公布时间是自2007年12月至2009年8月，笔者作为一名脑残粉当年能看到全七章都被动画化这点已经获得了莫大的满足感，之后2010年12月出现的终章『空之境界』也让观众尝到了一种近乎于“大放送”的喜悦。在2008年8月的C74上，奈须与武内满怀对广大读者的感谢之情，将封尘多年的“竹帚”社团再次搬出来，以同人小说附漫画的形式公布了Side Story & After Story性质般的『未来福音』，随后这部同人性质的作品也被文库化于2011年11月公开，最终走上了影像化的道路，于2013年7月推进了电影院。有生之年能看到型月世界观中这部堪称原点的作品被全部动画化，怎么能不让我们为此而激动?

看过全七章『空之境界』的读者应该都知道，该部作品是以打乱时间轴的形式来撰写的，而仅仅『未来福音』也秉承了这一特点采用了跳跃式的表现，且年代的跨度相当之大（1996–2010），其故事的时间节点不仅几乎包囊了全部本篇的范围，更是超越了第七章的结局，给了我们一段温暖的后日谈，让我们感受到了一种故事的延续性。

笔者在这里尝试简单整理一下『未来福音』所经过的几个重要的时间节点：

交错相连

START & ENDING



1996年1月，两仪织在深夜散步时遇见了观布子之母，这段虽然被放在了『未来福音』的最后，却是真正的起始点；

同年2月，两仪式遭遇了交通事故后昏迷不醒；1998年3月至5月间，黑桐干也快速经历了高中毕业、大学入学、与苍崎橙子相遇、大学退学等事件；

同年6月，两仪式在医院里苏醒后正式觉醒了“直死之魔眼”的能力（『伽蓝之洞』）；

同年7月，在与浅上藤乃的厮杀中，两仪式失去了左腕并装上了义肢（『痛觉残留』）；

同年8月，装上义肢不久的两仪式在家静养，黑桐干也前来委托她临时照顾一只黑猫，这段内容是『未来福音』同人小说开页所附的第一篇漫画，动画被放在“extra chorus”里；

还是8月，黑桐干也与拥有“未来视”的少女濑尾静音相遇，而同时就在不远处偶然的，两仪式被另一名拥有“未来视”的少年仓密目琉夏所追杀，这段就是『未来福音』本篇的第一段同人小说，也是『未来福音』动画本篇“recalled out summer”的内容；

同年9月，巫条大楼连续跳楼事件发生（『俯瞰风景』），其中的一名遇害者是『未来福音』中新登场角色宫月的好友；

同年10月，礼园女学院的学生宫月来到巫条大楼连续跳楼事发的现场，祭奠她的好友并遇见了浅上藤乃，这段内容是『未来福音』同人小说中，紧随本篇小说之后的第二篇漫画，动画被放在“extra chorus”里；

同年11月，两仪式在小巷遇见了臙条巴，也就是『矛盾螺旋』这一全篇最长章节的故事开端；

同年12月，黑桐干也与两仪式久违3年一起去神社新年初旨，这段内容是紧接着上述『未来福音』第二篇漫画后的第三篇，也是最后一篇漫画，也被放在动画的“extra chorus”中。

1999年1月至3月，连续依次展开『忘却录音』、『杀人考察（后）』与『空之境界』的章节；

最后2010年夏，仓密目琉夏与两仪式之女两仪未那一起在夜晚见到了观布子之母，属于『未来福音』本篇“recalled out summer”的内容。

以上就是『未来福音』走的正序时间轴，可以看到，实际全七章的故事有六章都被包含在内，未包含的就只有1995年3月至9月，从黑桐干也与两仪式相遇并一起高中入学的『杀人考察（前）』的内容。



未来视

FETTERED BY EYES

纵观『空之境界』这部作品，从两仪式的“直死之魔眼”，巫条雾绘的“二重身体”，浅上藤乃的“歪曲之魔眼”，荒耶宗莲的“追寻根源”，玄雾皋月的“统一语言”，白纯理绪的“起源觉醒”等等，类似这样从全七章举一些代表性的登场人物和他们的能力（关键词）就可以看出，作者奈须很会活用自己所塑造出来的角色来向世人展示他独特而又庞大的型月世界观体系。那么同样的，我们也能从『未来福音』中，从仓密目琉夏与濑尾静音的身上找到“未来视”这个关键词。

『未来福音』的动画，用了相当篇幅，借助不少的角色，在复数的场景里陆陆续续的解释了两个不同的“未来视”各自的属性和特征，想必部分观众观看的时候思想开个小差就会跟不上剧情的内容，甚至会觉得枯燥乏味想打瞌睡。其实关于“未来视”笔者认为还是颇为有趣的，甚至是现实中也有可能真实存在的设定，因此这里想尝试用尽量

简短的文字来聊一聊“未来视”找个相关的话题。

『未来福音』原作小说里，苍崎橙子所描述的“未来视”，就是拥有“看”的异能，并分为预测和测定两类，“未来视”映射的“不是未来”，而是一种的预测。拥有“未来视”的人有着异于常人的记忆力，他们将通过视觉获得所有的情报进行混合，最后进行“推导判断”后得出一个必然的结果，然后以影像的形式看到这个必然的结果，也就是所谓的未来。

首先看看濑尾静音的“未来视”，她被苍崎橙子形容为“预测”一类。就如上文所述，她将视野中所看到的一切细微信息都记录下来，然后在自己不经意间将这些信息进行逻辑推理，得到一个“未来”的结果。动画里也举了个例子，说她能预测到考试的题目并获得满分，那是因为她通过观察老师平日的举止，生活习惯，不经意的小动作，甚至是客观环境因素等等，将这些庞大的信息量在无意识中记录下来，经过大脑整理之后，以影像的形式看到“未来”的考卷内容，然后剩下的就是事先做好解题的准备，考取满分。这就是“预测”的能力。

其次是仓密目琉夏的“未来视”，他被苍崎橙子判定为“测定”一类。他的右眼看到的是自身想要的“未来”，而左眼看到的是到达“未来”所要去做的具体的事。因此只要按照左眼看到的事物去行动，就能获得右眼想要的“未来”。继续举例应用刚才考试的话题，“测定”一类的未来视不同的是，仓密目琉夏可能看不到考卷的试题，但他可以付诸一些具体的行动，来创造未来会出现的考卷的试题。所以“测定”与“预测”决定性不同的是，“测定”是主观去创造。而“预测”是客观等其发生，因此类似仓密目琉夏的“测定型未来视”更容易走上犯罪的道路。

说到底，不管是濑尾静音的诸如要经历两次爱犬的生离死别的“未来视”也好，还是仓密目琉夏那种顺从想要的结果而机械般的付出行动的“未来视”也罢，他们都被“既定的未来”所束缚 —— 直到分别遇见黑桐干也与两仪式。

“我们都在妄想着未来而活着，时不时的设想着一段日子后的自己将会是怎样”。对于濑尾静音来说，与黑桐干也的相遇让她感受到了一种命运，他面带温暖微笑的吐露着句句渗透内心的话语让多年纠结于心头的问题化作积极面向未来的动力。对于仓密目琉夏来说，与两仪式的相遇虽然导致单目失明，但重新体验到了未知的未来与生活的艰辛，让他找回了身为普通人应有的各种情感，让他的世界重新变的光鲜起来。所以换句话说，与这两个人的相遇，让两名拥有“未来视”的少年少女，从“既定未来”的束缚中解放了出来。

任何人都不知道未来会发生什么，我们无法做到随意决定未来，因此可以认为“未来”其实根本就不存在，所以既然不存在，也就是无法去改变的。认为自己看到未来，改变了未来，都可以归类为错觉，因为不可能去改变还没有诞生于世的东西。对于人类来说，“未来”无论什么时候都是只能去“想象”的，我们并不能用“未来视”去窥视未来和改变未来，而是必须以现在的生活去创造未来。



笔者认为『未来福音』总体的故事内容还是让人感到充满温馨的，充满希望的。当年记得很清楚是在读『未来福音』小说之前，刻意重新先读了一遍全七章的原作，之后读完『未来福音』的最后一段简直到了热泪盈眶的地步。而同样的，看完本作剧场版的最后一段后再次泪腺决堤。由于前七章的公开时间是到 2009 年为止，期间相隔了整整 4 年，可能很多读者已经忘记了不少细节，通篇看完后的感想也或许只是平平。因此在这里，笔者认为有必要必须把一个重要的“暗意”给“挑明”，不然无法真正体会到『未来福音』这作品名的真意。

“不行，你会死。无论做什么无论怎么做，你都没有所谓的未来。但是真稀奇，居然有这样的‘未来’……你很快就会消失，前路一片黑暗，未来无可救药，既不会留下什么，也不会得到救赎，但不可思议的是……尽管如此，你的梦也会继续活下去。”这是片末两仪式习惯性的在深夜散步，遇见拥有真正“未来视”的“预言”能力的观布子之母后，对方对她说的一番话，不知道有多少观众体会到了其中的真意。

其实这里遇见观布子之母的并不是两仪式，而是沉睡在她体内的双重人格两仪织。不过相信敏锐的观众在这段对话之前，对于观布子之母的那句“小哥”已经察觉到这点了。先回到前文笔者整理的时间节点来简单回忆一下『空之境界』最先的剧情，这段深夜与观布子之母的相遇是发生在 1996 年的 1 月。然后在 2 月某一天的雨夜里，两仪式与黑桐干也在竹林中追逐，最后式遇上了“交通事故”，织代替了式死去。那么其实在七章本篇里，织带着他所有的记忆代替了式死去，当时织是以何种心情死去的，并没有任何的描写。因此作为补完，这一小段的剧情笔者认为可以说是升华了整部『未来福音』的品质。

“梦”。

未来福音

THE HOPE









身为女性人格的式拥有绝对的肉体支配权，因此织在一般情况下始终处于睡眠/做梦的状态，担负着式所有破坏冲动，负面情感的他是不会浮出表面的——直到在高中生涯里遇见了黑桐干也，让一直处在“暗面”的两仪织开始频繁的出现，这也间接致使了两仪式个人的逐渐崩坏。在与黑桐干也的接触中，她（他）看到了长久以来一直得不到的温暖，那种能与他人相处，相信他人，接纳他人，依赖他人的极为普通人的生活。一方面式又有自知之明，双重人格的她虽然的确“融入”了常识，但不代表她就活在常识之中。

矛盾中挣扎的她，迎来了『杀人考察（前）』那段令所有观众读者都或许毕生难忘的悲惨结局——想杀掉让式变得如此不安定的黑桐干也，却无法下手，最终跳向雨夜里的疾驰而过的车前灯光……苍崎橙子在第七章『杀人考察（后）』里说过：“每个人自身对他人的情感容量是有限的，不管是恋爱或是憎恨。当那份情感超过自己的容量时，超过的部分就会转变成痛苦，这样一来，就会无法容忍那个人的存在。那么就只能用某种办法将其消除，例如选择离开或者是忘记，而这个方法的极端方式，就是杀人。”当时干也闯进孤独一人的两仪式的日常生活中，带来的影响是巨大的。但对于希望式能够过上普通人生活的织来说，他同时也从干也身上看到了未来的希望，并最终得出了自己的结论：只有自己死去，才能让这个“梦”化为实现，才能让它延续下去。对于充满绝望，没有救赎，甚至连曾经活在这世上的证据都无法留下的织来说，观布子之母的那一句“你的梦也会继续活下去”，正是仅属于自己的“未来福音”。

纵观全七章，无论是小说原著还是动画，对于两仪式笑容镜头的重点描写其实只有三处，第一处是在 1995 年 3 月的雪夜，她与黑桐干也的首次相遇所展露出的笑容；第二处是在 1998 年 7 月的雨中，与浅上藤乃的厮杀后，自沉睡中苏醒以来第一次对黑桐干也所展露出的笑容；第三处是 1999 年 3 月的雪夜，黑桐干也最后一次见到肉体人格的两仪式所展露出的笑容。

如今在『未来福音』的片尾曲结束后我们再次获得了珍贵的笑容，那不再是属于黑桐干也的，而是属于我们所有观众的，织满怀对未来希望的幸福笑容。而这一个笑容也启示着我们，即使像织这样背负着孤独的命运生活在无尽黑暗中的人，未来也有福音在等待，我们也更应该去坚信，自己的明天也将拥有同样的笑容。



后日谈

JOKE & TALK

来看看实际参与『未来福音』制作的相关人士们都有何感想。

和前七章一样，本次也有作者奈须与人设原画武内的“一问一答”的栏目，笔者看了一下，大部分都在问这些角色们的未来过得如何。例如 10 年后礼园女学院学生们的发展，鲜花对于黑桐干也和两仪式结婚的反应，未那和仓密目琉夏今后的发展等等。笔者就简单归纳，挑选一点“一问一答”的内容。

首先关于鲜花的未来，奈须的设想是成为一个具有领袖风范的公司职员，至于对于干也和式结婚的反应，自然先是送上祝福，然后和未那组成共同战线后伺机夺取干也，也正因为有共同的目的，鲜花和未那的关系一直都很亲密。这里补充一句，在奈须的心中，是干也向式求婚的。至于浅上藤乃，她日后找了一个持续交往了五年的对象并进行了刻苦的新娘之路修行。濑尾静音毕业后偶然进了一家游戏公司，结果制作的游戏博得了高人气后每天忙的焦头烂额。最后关于未那和光溜，奈须压根就没想把他们凑成一块，就算真有那么一天，相信光溜也会为了从小恶魔手里逃脱而远飞英国。

铃村健一和坂本真绫夫妇对于本次『未来福音』也发表了很多感想。坂本真绫对于 10 年后突然就这么多了一个很成熟的 10 岁的女儿感到很震惊，又对金元寿子的演技感到佩服，感叹她成功塑造出了未那一种圆润而又聪慧的印象。在两人结婚之后，『空之境界』这部饱含两人共通记忆的作品，便成为他们心目中不可取代的重要存在，他们也为最后能迎来一个对未来充满了希望的结局而感到十分欣慰。



其实，对于『未来福音』，奈须本来是不想写的，因为他心里的『空之境界』已经完结，若再写一点什么总感觉会变成累赘，因此在心理上总有点无法接受，而武内早在制作动画第二章时就在酝酿，直到第四章完成才正式向奈须提出。而奈须本人在看完第四章的试映后感受到 10 年前的作品以这种形式能得以再生，靠的不是作品而是各种人缘，所以将这份心情整理之后，心中就有了要写一部短篇的决心。1998 年写本篇的那段时间奈须是以一种愤怒为动力在写，而这一次则想要以一种感谢的，明朗的心情去写，就像观布子之母说的“这十年过得不错”一样，回首过往，虽然失去了不少东西，但十年间既然写下了如此这些作品，也不禁感到这十年过得还是不错的。因此『未来福音』是参与动画制作的人们以及读者们在对『空之境界』的深深爱意之中诞生的产物，这并非是仅属于作者的故事，而是作者与读者的故事。而这也并不是单纯的『空之境界』的番外篇，而是人与人在紧密牵系之中诞生的新故事（孩子）。在这种深刻的感动之中，笔者才耐不住性子写下了以上文字，若各位也能从中感受到什么，那就再好不过了。▲

穿越市井之地，自由行走于东京的街巷

弁魔士塞西尔　东京暗鸦　野良神　青春纪行

Walk freely through the streets of

四作大巡礼

■文／完蛋了的国王
■责编／如月千华、稗田阿吃 ■美编／迷梦



知道笔者心仪日本文化多年，喜欢研究圣地巡礼的朋友最常问的一个问题就是：现在去日本玩安全吗？曾在某岛事件最高潮时只身赴日旅行的笔者最初抱着一笑了之的态度，可后来想想既然自诩为圣地巡礼文化的传教士就不能不对此作出正确的回应。于是笔者总是耐心地告知友人们日本可能是仅次于瑞士的世界上治安状况第二好的国家，且日本人好客有礼貌并不会敌视中国人，故没有任何安全上的问题。大多数人听后总是半信半疑，诚然没有亲身去过的确是无法因为旁人的三言两语而确信。但最近听闻的两件事让笔者对日本游这件事有了新的看法，其一是有新闻报道了中国旅行团在冲绳大买特买造成轰动的新闻。在上一期圣地巡礼冲绳篇时笔者就介绍过冲绳每年接待的海外游客仅为 25 万人次左右，其中更只有区区 2% 来自中国大陆，但这 2% 游客的购买力就足以撼动整个冲绳县，的确让人惊叹。其二是今年 4 月樱花季节日本游的爆满程度更胜往年。笔者相熟的几家旅行社居然都早早挂出了免战牌，表示由于机票和酒店售罄 10 人以上团队游皆无法成行，据说要参加 4 月的赏樱团至少要去年 10 月就报名才行。以上两件事都说明了同一个事实：中国人压根就不抵触日本游。如果还在为去或者不去而犹豫的话，想想从 5% 上调到 8% 的消费税、想想水涨船高的团费、你还打算继续观望下去吗？

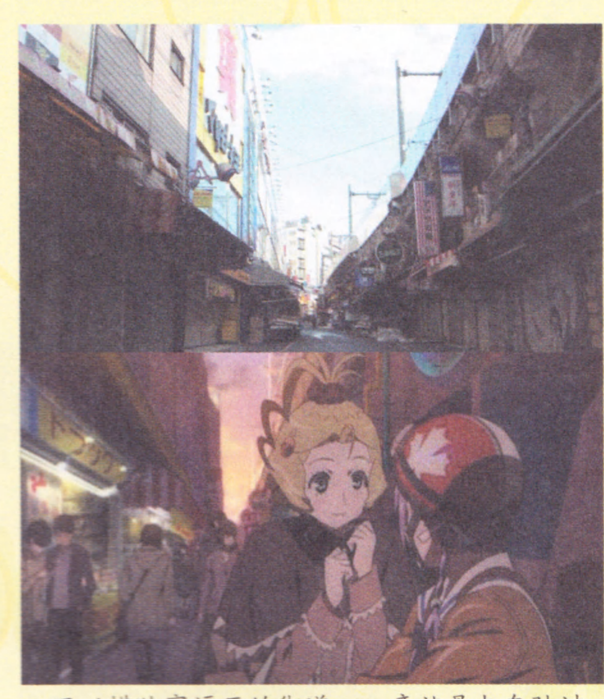
言归正传，之前笔者花了不小的篇幅围绕着关西地区，尤其是古都京都做了多次纸上圣地巡礼之旅。虽然最近也有类似『稻荷恋之歌』这样的人气新番，不过考虑到以伏见稻荷大社为代表的京都景点早已介绍过多次，再写岂不是要倒胃口。那么这次我们不妨将视线转向日本人口最多、ACG 产业最发达的首都圈，来一次名副其实的从市井之地到山郊野外的关东之旅。而这次巡礼的目标作品里既有人气极高的『野良神』，也有本季新番中异军突起的『弁魔士塞西尔』，单从这两部作品迥异的风格差异就能预感到这次的巡礼之旅一定会非常特别。

“市井气”的梅津泰臣
Yasuomi Umetsu’s civil style

去年在追完了一部『伽利略少女』之后，笔者对梅津泰臣的好感度一度跌到了冰点。看过笔者撰写的『梅津泰臣，一个努力家的三十年历程』一文的人应该知道我对梅津老师的钟爱由来已久，也看过所有他监督的动画。虽然起初也曾对『伽利略少女』抱有过不小的期待，但这部由足立慎吾担任人设，并由 4 个风格各异的写手拼凑起脚本团队的 11 话 TV 动画，无论从剧情、画风和篇幅上来说都不乏诡异之处，最终落得惨败的境地，仿佛时隔多年后又刻意地将梅津泰臣监督能力上的弱点再度暴露在世人面前，自取其辱一般的回归 TV 动画领域。梅津夸夸的喧哗似乎只体现在他的人设和演出技巧上，而其编剧能力则还只停留在“讲完一个简单的故事”的程度，如果想要稍稍故弄玄虚一下，都有贻笑大方的危险。但让笔者略感诧异的是，梅津泰臣对实地取景的偏好似乎随着他年龄的增长而越发根深蒂固。就连『伽利略少女』这样一部讲述近未来冰河期世界的 SF 作品居然都特地安排了一段主人公们赴京都省亲的剧情，不得不感叹监督们你们到底有多喜欢去京都出差。

梅津泰臣当然不可能一开始就预见到『伽利略少女』的恶评如潮，所以出人意料的是以低产而著称的他竟然同时推出了两部 TVA 新番动画，这平行于『伽利略少女』的另一部作品就是刚刚完结了的『弁魔士塞西尔』。

相比于貌似合众人之力完成的『伽利略少女』，由梅津的大本营 ARMS 制作的『弁魔士塞西尔』更像一部带有其私人商标的作品，梅津再次一人包办了原作、监督、系列构成和人设，以一种霸气中略带多愁善感的姿态宣告了自己的回归。为什么用多愁善感一词，因为据说在进行动画第一话试映会时，首次挑战声优主役的 17 年嫩妹田边留依激动落泪，没想到一旁的梅津也泪洒当场……这到底是有感于自己多年来坎坷的经历而哭呢，还是为了在新剧上档之际博取观众老爷们的好感而落泪呢……总而言之，虽然仍然是一部几乎不存在男主角的以梅津式的少女视角拍摄的 SF 剧。但『弁魔士塞西尔』播出后的反响似乎的确是要比血统不纯的

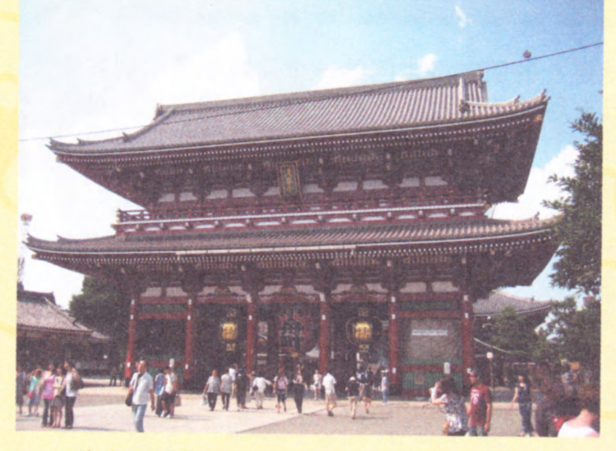


▲アメ横狭窄逼仄的街道，一旁就是电车驶过的高架路，所以非常嘈杂



『伽利略少女』要好出不少。而且撇开旁的因素不谈，这次『弁魔士塞西尔』里的实地取景可是货真价实的、具有圣地巡礼价值的取景。

把枪、性、暴力、少女这些表象化的符号都去掉的话，梅津泰臣此人其实是一个可以用“市井气”一词来加以形容的动画业者。随便列举几部梅津过去的代表作，『MEZZO』也好，『A KITE』也罢，无不是以猥杂逼仄的居民区作为主要舞台，并无太多高大上的外衣，这次的『弁魔士塞西尔』当然也不例外。主人公塞西尔（或译作圣知）所属的蝴蝶律师事务所藏身于东京最有名的一条平民市井商店街“アメヤ横丁（简称アメ横）”内，仅此一点就足以勾起很多圣地巡礼爱好者出行的欲望。



▲浅草寺宝藏门



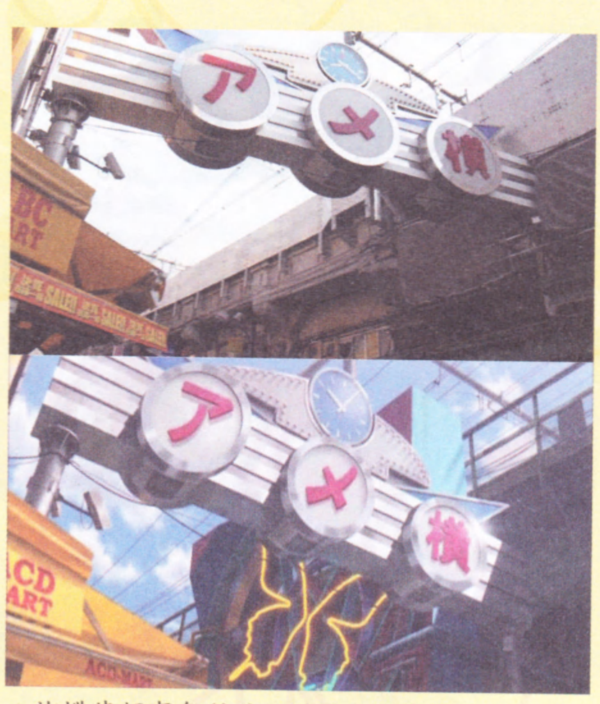
▲德大寺正门

最市井的东京都内巡游

Cruise inside the Tokyo city



▲アメ横也叫摩利支天开运商店街

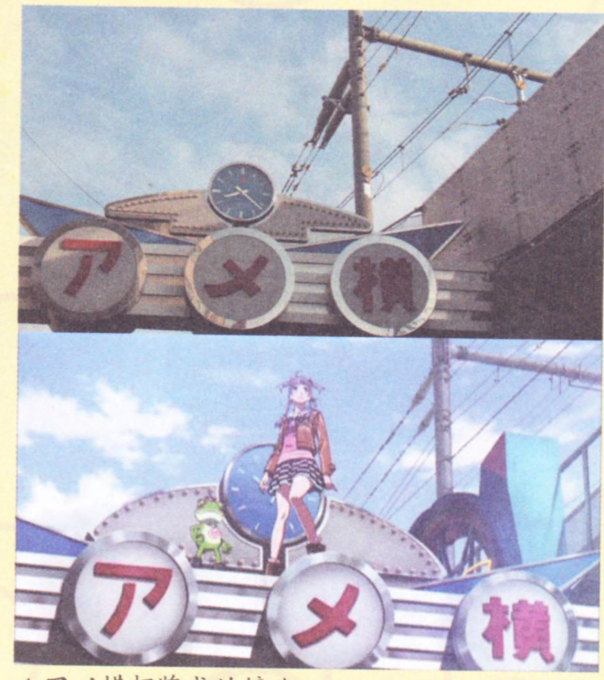


▲蝴蝶律师事务所的位置居然就在アメ横的入口处



▲上野公园内国立科学博物馆前的鲸鱼塑像

▲与耄耋偶像宅在秋叶原街头排队的塞西尔



▲アメ横招牌式的镜头

以东京作为舞台的『弁魔士塞西尔』其实不仅仅局限于アメヤ横丁一地，而是对东京都市中心的好几处地点做了细致而全面的巡回取景。虽然实际涉及的地点可能多达30处以上，但按照地区还是可以归纳为上野、浅草、涩谷、池袋、日比谷等几处。其中大多是针对东京一地的自由行旅行必去的场所，所以虽然这次的圣地巡礼虽然分散，但可操作性并未因此而降低。

首先从蝴蝶律师事务所所在地上野的アメヤ横丁为中心，对上野地区的取景地进行简单介绍。上野作为一个人口稠密的町位于东京都台东区，由上野和浅草组成的地区是台东区的核心区域。以上野町为中心，向东不到一公里就是著名的浅草寺；向南电车一站的距离就是大名鼎鼎的秋叶原；继续南下便是皇居所在的丸之内地区，这里也包括以日比谷公园为代表的日比谷地区。在此折向西面换乘地铁可达新宿，以新宿为中转，搭乘山手线向北为池袋，向南则能达到涩谷。

在不大的上野町内集中了东京赏樱名所上野恩赐公园、上野动物园、アメ横等著名景点，



▲这组镜头是在上野恩赐公园的不忍池附近拍摄的



▲动画中将绘马也还原了出来，只不过取景时还是龙年，现在则是马年



▲日本的圣地巡礼达人甚至考据出了塞西尔吃过的这种冰激凌出自上野一家叫みはし的店，售价 710 日元



▲浅草寺二天门



▲ ED 的很多取景都是在隅田公园内完成的

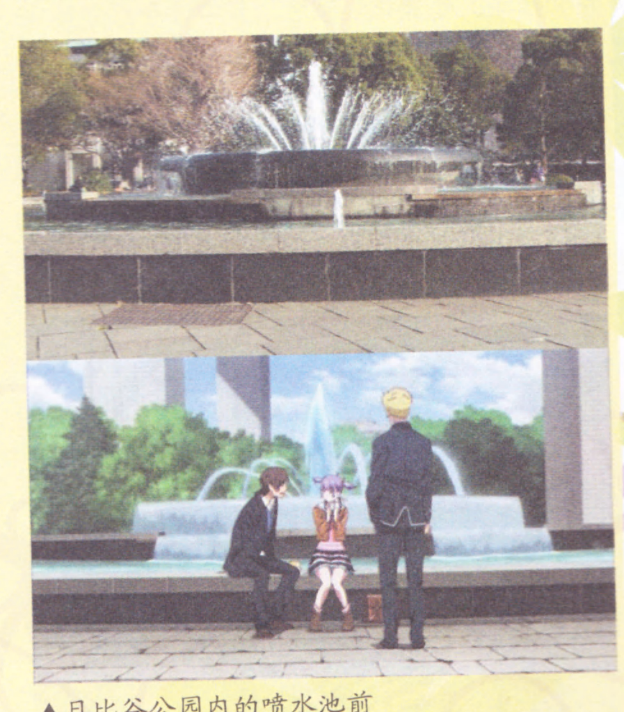


▲俯瞰日比谷公园可以发现就算凭空多出一个魔法庭的巨大建筑来也并不显得突兀

这里也是自秋叶原至浅草寺观光的必经之路，较安排入自由行行程的可操作性很强。这一区域下文着重介绍アメ横、上野恩赐公园、德大寺、浅草寺、隅田公园这四处。

アメ横全称为アメヤ横丁商店街，是位于山手线上野站高架桥西侧的一条约 400 米长的繁华商店街。街道两侧开设有 400 家以上的店铺，每天有至少 10 万顾客和游客在此来来往往，拥挤程度可想而知。アメ横原是二战后交易美军流出物资的黑市集散地，经过 60 多年的发展才有了现在的规模，アメ就是得名于美国占领军的“アメリカ進駐軍”。商店街入口处有醒目的“アメ横”标牌，在剧中出现的频率很高。アメ横鱼龙混杂，由于高架桥的遮蔽而光线昏暗，且十分嘈杂，完全没有一般日本商店街的井然有序感。与原宿的竹下通类似，是能够完全体验到东京市井气的另一面的好去处。笔者2011年造访アメ横和竹下通时最直观的感受是：前者充斥着大量中国人和中国店员，而后者则主要由黑人们占据，偶尔会有一种身处第三世界国家的错觉，尽管这是在东京都则热闹的腹地。アメ横商店街中还有一座名为德大寺的日莲宗寺院，供奉摩利支天，故在其庇佑下的商店街也有“摩利支天开运アメ横商店街”的称呼。

上野站的西侧是占地很大的上野恩赐公园。作为大型的都市公园这里入选了日本 100 个赏樱名所，是东京普通市民赏樱的首选目的地之一。公园内有很多设施，包括上野动物园、国立科学博物馆、不忍池等。包含上野站在内，很多都曾成为动画的取景地。上野站东侧，沿浅草通直行可经过动画取景地之一的上野警察署，然后一直步行就是浅草寺前的雷门，可以看见高高悬挂着的写有“雷门”字样的红色大灯笼，入了雷门便是熙熙攘攘的仲见世商店街。这里几乎是所有东京旅行团必到的一个景点，其光景非常接近于动画中常出现的庙会场景。事实上夜市里也的确有诸如面具、捞金鱼、射击、套圈等传统庙会项目供游玩体验，也有很多人形烧之类的特色小吃可品尝，民俗市井气息很浓郁。其背后的浅草寺则可以说是东京香火最旺的佛寺之一，365 天游人络绎不绝。当然日本的寺院并不上香，而是像神社一样自行投掷香火钱，不过作为佛教信徒跪拜之礼还是免不了的，而神社则无跪拜一说。



▲日比谷公园内的喷水池前

最后一处取材点隅田公园位于浅草寺东侧不远处的隅田川西岸边，根据动画设定主角须藤塞西尔的住处就在附近。这里是一个不大的区立小公园，在每年夏天7月举办的隅田川花火大会时，这里是绝佳的观赏地点。此外公园内还设有水上巴士的码头，可以搭乘由著名漫画家松本零士设计的水上观光船往返于浅草和台场之间，对于喜爱二次元文化的游客来说，这是一条极富魅力的水上航线。

告别上野浅草地区，经过大家再熟悉不过的秋叶原，向南来到千代田区的日比谷公园。这里是剧中塞西尔被鲨鱼骑士的两位小白脸律师搭讪的场所，也是虚构的魔法法庭的所在地。日比谷公园紧贴天皇御所皇居，西侧遍布着诸如国会议事堂、法务省、警视厅等政府机关，而东侧则是著名的银座高档消费区。有一大票ACG作品在日比谷附近取过景，比较有代表性的应该是『东之伊甸』。而这一带除了有名无实的皇居二重桥以外，倒是有着百年历史的巴洛克风格的东京火车站更值得一看。

从日比谷搭乘地铁银座线可直达涩谷，再搭乘山手线向北可到之前提到过的原宿、新宿和池袋。由于这几处涉及太多ACG作品，也已经提及过多次，这里就不作为重点介绍了。省下的少许篇幅介绍下『弁魔士塞西尔』剧中涉猎到的两个比较生僻的地点，其一是一条名为鼠坂的细长坂道，位于靠近台东区的文京区音羽町内，出现在第5话塞西尔与耄耋老宅镰雾老爷子一同外出办案的一段剧情里。其二是因吾王比♁利而驰名于世界的日暮里站，出现在OP动画和第4话车站警匪枪战的剧情里。日暮里位于上野北面的荒川区内，在上野站搭乘山手线向北两站即可达到日暮里站。由此大致可以推测出梅津泰臣的取景是以上野浅草为中心，沿电车和地铁线路向周边地区延伸，要巡礼一番的话难度很小，走马观花的话一天内走完也不是不可能。

来东京旅行住市中心地带的话不外乎新宿、池袋或者浅草三地。在池袋的话出行时可搭乘山手线至新宿换中央总武线至秋叶原，然后步行至上野和浅草方面。当然也可以一班山手线电车直达上野站下车。东京的电车和地铁线路非常发达，但又十分复杂，不同的线路分属不同的运营公司，区间段的车资也略有不同，购票和换乘时都要格外留意。其中山手线是一条环状线，途径新宿、原宿、涩谷、丸之内、秋叶原、上野、池袋等多个热闹的商业区，对于初到东京的外国游客来说基本可以满足出行需求了。







▲隅田公园一角



▲剧中出现过多次的警视厅大楼

要对『弁魔士塞西尔』的圣地进行精品一日游的话笔者建议可以上野站作为出发点。游览アメ横和德大寺，然后入上野公园休憩，再步行经雷门、仲见世至浅草寺，顺道拐去隅田公园，搭乘水上巴士去台场地区一游，游玩结束后乘坐临海线到新桥站换乘山手线便又可以很方便的达到沿线的各个商业区，想去日比谷和皇居一带走走的话从新桥步行过去即可。

值得一提的是上文中提到的隅田川花火大会有着东京都三大花火大会的美誉。2014年度的大会预计将会于7月26日开催，如遇到极端天气则可能顺延。欣赏花火大会的最佳去处无非是水上或者空中这两条途径，水上的话可以搭乘水上观光巴士，空中的话当然首选2012年刚刚建成的东京新地标“东京天空树”塔，其位置就在隅田公园对岸，步行既可到访。

目的地：东京都
交通方式：JR东日本山手线 / 东京地下铁银座线、日比谷线上野站、东京地下铁银座线浅草站、东京地下铁日比谷线日比谷站
建议巡礼路线：アメ横——>德大寺——>上野恩赐公园——>雷门——>仲见世——>浅草寺——>隅田公园——>日比谷公园
游览时间：1天
巡礼价值：★★★★★



▲第 4 话里警察与魔法使犯罪分子在日暮里车站内大打出手



▲塞西尔居住的公寓楼附近，在隅田公园街上

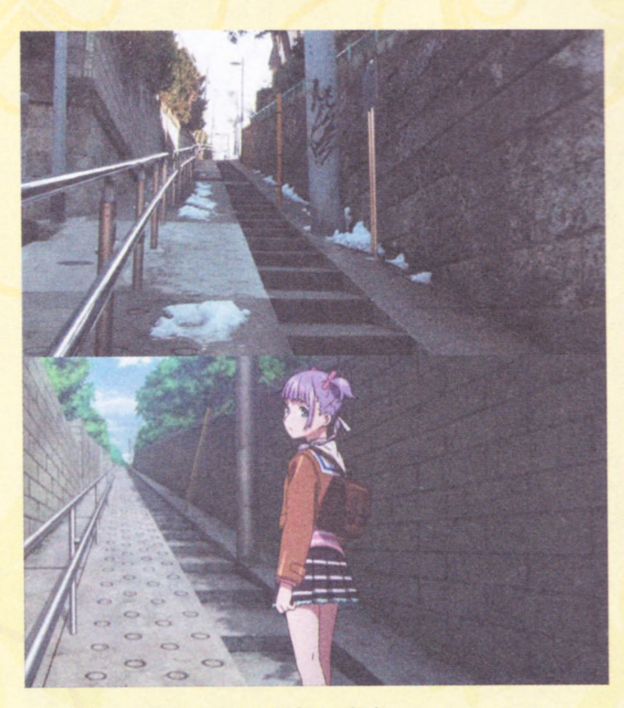


▲从隅田公园眺望河对岸的天空树塔





▲OP 中客机坠落的位置在 JR 西日暮里站附近



▲这条细长陡峭的坂道就是鼠坂



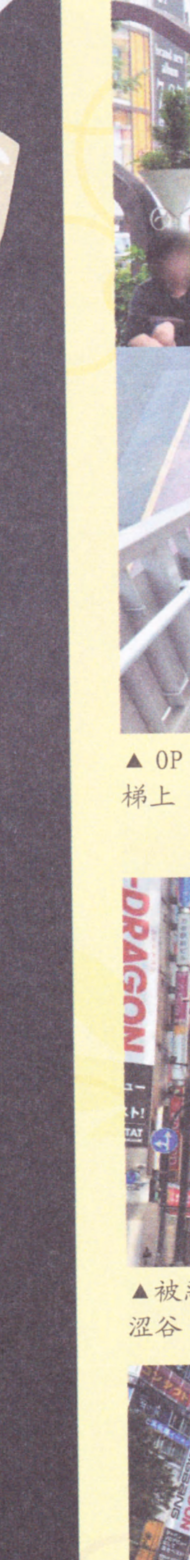
▲第 6 话 COSPLAY 的一段剧情中乱入的『MEZZO』女主角海空来，地点是在文京区的东京巨蛋城广场，离上野不太远

久违的东京“本土动画”
The long lost local anime

以东京作为取景地的 ACG 作品岂止几十上百。但在作品名中出现“东京”二字又以东京作为取景地的作品却委实不多，往前倒推 5 年的话也只有区区一部『东京里氏 8.0』，去年又出现了另一部——东京暗鸦。

『东京暗鸦』的主要取景地毫无疑问是在东京。作为一部面向男性读者的阴阳幻想题材轻小说改编的动画，『东京暗鸦』倒是十分意外的也拿下了半年番的档期，以从容的步调将原作小说第一部总共 9 卷都拍摄完毕。如果不过多注意 8bit 作画崩坏的顽疾的话（毕竟去年 10 月新番中有 3 部出自 8bit 之手），『东京暗鸦』在剧情、设定、音乐和声优等层面上有不少可圈可点之处。以监督金崎贵臣、系列构成仓田英之和人设渡边敦子为核心的制作团队高效而富有经验，尤其是在实地取景方面显得非常老练，选择了涩谷、上野、日本桥等一些极富代表性的地区，却又没有流于俗套的将一些所谓地标性建筑物接入画面中，所以营造了一种“是这里，又不太像这里”的朦胧感。以剧情需要而言，需要动用实地取景的是主角们的学习生活和战斗场景，以及少量东京以外的外景。其中出现次数最多的莫过于主角们就读的乌鸦们的“巢穴”——阴阳塾。据原作中透露阴阳塾的地点就在涩谷，所以在拍摄时剧组也选择了一处比较合适的地点，当然在实际操作时剧组选择了一种讨巧的方式，以涩谷的街景配上六本木摩天大楼群的夜景来营造阴阳塾周边环境的氛围，但阴阳塾这座建筑物本身并没有原型。

在东京以外的取景地有两处，严格地说其实只有一处：出现在第 2 话中的某个场景被日本同好证实为岐阜县多治见市的多治见警察署。前几话剧情讲述的都是土御门春虎等人在老家时的生活，原作没有写明春虎老家在何处，为何选择岐阜县的这个小城市实在是个谜。另一个本格取景地在冈山县备前市，发生在第 12 话阴阳塾师生一行人外出修学旅行的一段剧情中。选择冈山县为取景地的可能最直接的一个理由就是担任系列构成的仓田胖子的老家就在冈山县，胖子想借机会回老家也说不定。冈山县是日本中国地区一个传统的旅游区，观光资源非常丰富，而且也有为数不少的 ACG 作品以此地作为圣地，其中最有代表性的莫过于三大民工动漫之一的『火影忍者』，其漫画作者岸本齐史的老家就在冈山县胜田郡。不久前当地还举办了一场别开生面的纪念美作国开国 1300 周年的大型活动，将火影忍者和宫本武藏这两大招牌搬出来吸引游客。





▲ OP 中的镜头，取自涩谷站西口的人行天桥阶梯上



▲被恶搞为“428 大楼”的涩谷 109 大楼



▲涩谷街头繁忙的人行横道，在无数作品中出现过

镜头下别样的涩谷：东京暗鸦

Another side of shibuya

涩谷和新宿，东京两大人气和浮夸之地。对于涩谷和新宿常见诸于影视作品中的不外乎 109 大楼、忠犬八公像、新宿站、歌舞伎町一番街这些熟到不能再熟的场所。说得苛刻点，即便不用去实地拍摄取景，在动画里也能画出这些景观来，如果仅仅只是停留在这种程度的话，『东京暗鸦』是根本谈不上有什么巡礼价值的。但实际从『东京暗鸦』的镜头中所看到的涩谷和新宿却并不是泛泛而论的地标建筑巡礼，反而非常朴实和市井。

剧中使用实景最密集的镜头其实发生在第一套 OP 和 ED 动画中，OP 中出现了涩谷站周边，



▲涩谷中央大街入口处



▲两个血气方刚的年轻人走着走着就到了道玄坂的爱情旅馆一条街



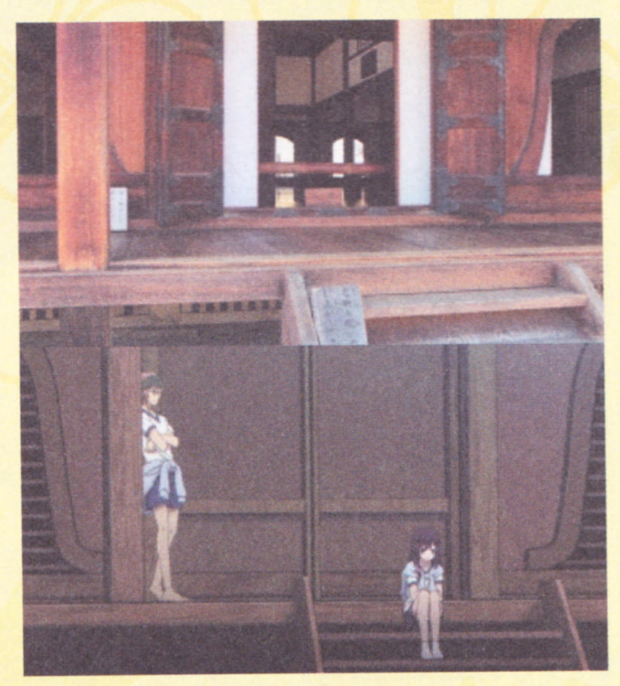
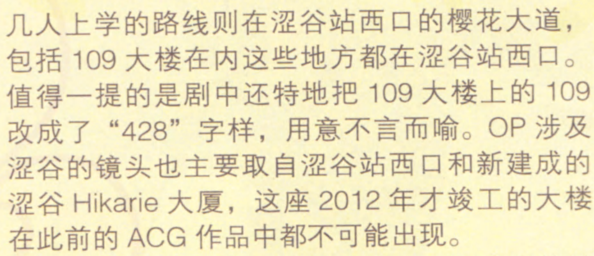
▲左侧第一栋大楼就是国联大学教学楼



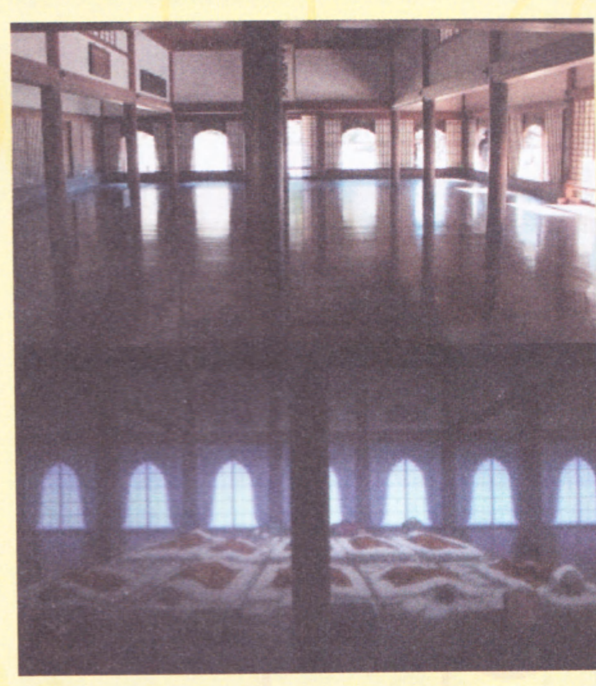
▲战斗场景中的国联大学教学楼



▲旧闲谷学校讲堂外观，除了鸟居是增加出来的东西其余细节的还原都很到位

▲旧闲谷学校讲堂的大门



▲旧闲谷学校讲堂内部的样子

目的地：冈山县备前市
交通方式：JR 山阳本线吉永站
建议巡礼路线：旧闲谷学校——＞冈山市——＞仓敷市
游览时间：两天
巡礼价值：★★★★

ED1 中出现了涩谷站、新宿和表参道，ED2 中出现了涩谷和六本木，结合剧中的取景可以说基本上是围绕着涩谷在拍摄。涩谷这个据说聚集了全日本最多潮人的地区，北面沿山手线经原宿、明治神宫至新宿，向东沿青山大道经表参道、外苑前、赤坂一直到皇居。以涩谷站为原点，涩谷的商业街呈辐射状散开，涩谷站的各个出口附近、忠犬八公前的道路交叉点、以及涩谷中央大街是最容易被取景到的地方。过去曾有『CHAOS;HEAD』、『海月姬』、『神之记事本』、『俺妹』等一系列作品在这些地方取景，忠犬八公的铜像以及以贩卖女性用品为主的涩谷 109 大楼都是观众非常熟悉的场景。在第 3 话春虎、夏目、冬儿三人初会于东京时，在涩谷道街的一段戏就选取了大批以上提到的街景。几人上学的路线则在涩谷站西口的樱花大道，包括 109 大楼在内这些地方都在涩谷站西口。值得一提的是剧中还特地把 109 大楼上的 109 改成了“428”字样，用意不言而喻。OP 涉及涩谷的镜头也主要取自涩谷站西口和新建成的涩谷 Hikarie 大厦，这座 2012 年才竣工的大楼在此前的 ACG 作品中都不可能出现。

有趣的倒是第 6 话的剧情，一同外出并被同学们跟踪的春虎和夏目深入了涩谷的腹地，走着走着走到了旅馆林立的道玄坂，上演了一出群众喜闻乐见的开房好戏。以笔者的亲历而言，离开涩谷中央大街随便找个路口拐弯就可能走上一条坂道，要不然也不会有著名的“西班牙坂”，有的坂道的坡度还着实不低，走起来颇费劲，道玄坂一带便是如此，而且因为白天人不多，看起来颇冷清，但一到晚上霓虹初上的时候，或许就不是白天时的光景了吧，可惜笔者是没见过。

除了涩谷站西口，在东口至青山大道一路也有一些实景在动画中出现，例如全名为国际联合大学的国联大学本部大楼。这里被作为第 7 话阴阳塾升级考试的举办场地，在打斗时对教学楼的主建筑从各个角度进行了细致还原。不过不清楚为何选择这里，毕竟马路对面的青山学院大学比国联大学要有名得多。也有认为实际上国联大学本部就是阴阳塾的原型，所以需要一栋高大一些的建筑物，无论如何这并不影响巡礼。

聊了很多涩谷的话题，但毕竟去一趟涩谷是完全不需要设计路线，所以干脆把篇幅留给冈山县备前市。

备前市以古代备前国得名，是大名毛利家势力的前沿阵地。现在的备前市是一个与兵库县接壤的人口不足 4 万的小城市，市内最有名的观光景点莫过于日本国宝旧闲谷学校讲堂，也是『东京暗鸦』修学旅行地的取景地。闲谷学校是冈山藩主池田光政创办的日本最早的庶民学校，距今已有 300 多年历史。讲堂内外的作画还原度都很高，不过为了模糊地域概念，对周边景物的描绘就比较随意潦草了。要到达旧闲谷学校只能搭乘 JR 山阳本线，在吉永站下车后向南步行至少 1 公里。

备前市并不是冈山县旅游资源最发达的城市，却是从东面进入冈山县的必经之路。经备前市向北可达到美作市、真庭市等温泉集中地区，向西可达冈山市和仓敷市等传统观光区，在设计赴冈山的旅游路线时可以考虑从不同方向做一次比较全面的游览。因为篇幅关系笔者就不展开了，或许日后有机会针对冈山县做一个特辑。

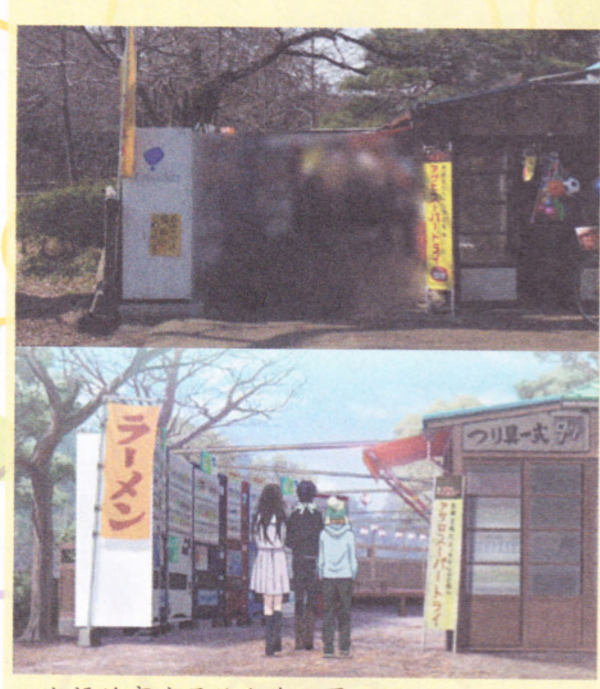
低调内敛的 BONES 与『野良神』

The low key BONES and noragami

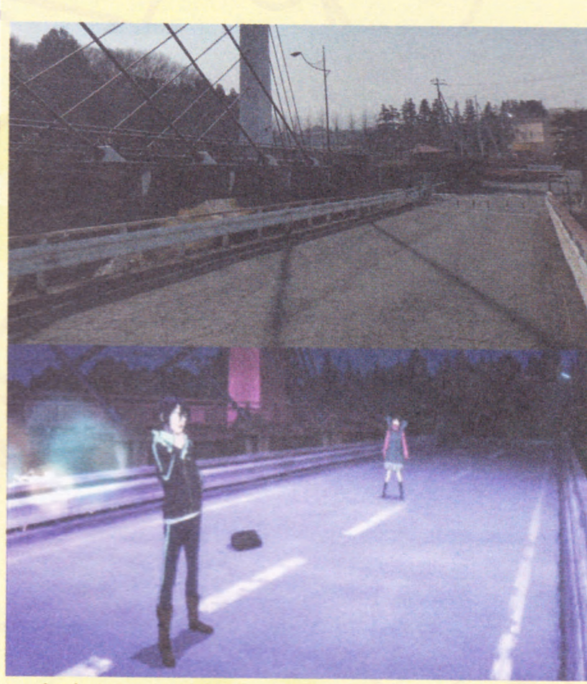
既然这一期的主题是东京的平民市井游，那么如果只造访上野、浅草、涩谷一类的热门地段的话当然算不上货真价实的市井，必须去到一些真正的市井之地，普通江户之子们平时走过路过却并不以为意的地方。接着要介绍的两部作品正符合笔者对本格平民市井的要求。

先跃入视线的是当季最热门的新番之一『野良神』。兼有帅哥美女、当红声优、美正太和萌萝莉齐飞、大叔男神与绝色御姐共舞、既卖时髦设定又有精彩打戏可看的人气题材，再加上 BONES 社的良心制作，其男女通吃的魅力就连京阿尼也要忌惮三分。在笔者印象中 BONES 是一家以作风严谨，甚至有点刻板而著称的公司，并不刻意追求前卫潮流，而素以稳扎稳打的步调攻城略地。但就是这样一家“骨头社”在废萌的潮流中不得不直面日益缩水的利润和离心力越来越强的观众群这两大威胁。终于今年突然毫无征兆地大爆发，以一口气公布 6 部风格迥异的 TV 新番的强势姿态出现在了观众面前。其中 1 月上档的就有『Space Dandy』和『野良神』这两部重量级作品。早年 BONES 也曾以『黑之契约者』系列在圣地巡礼爱好者中留下过良好口碑，但『黑契』的走南闯北更多的还是出于监督冈村天斋个人风格使然，此人非常喜欢实景拍摄。而在『黑契』以外骨头社似乎就没有更多拿得出手的实地取景的好例子了，直到本季『野良神』的诞生。

其实细品这次 BONES 为『野良神』组织的制作团队会发现，除了担任人设的川元利浩和音乐人岩崎琢以外，其余都是不太出名的业者或者准新人，可以说跟隔壁渡边信一郎领衔的豪华阵容比起来显得有一点寒酸。以监督タムラコータロー为例，此人是首次出任监督一职，此前只有过以副监督身份协助细田守拍摄『狼的孩子雨和雪』的经历。不知是否受了细田守的影响，对实地取景一事萌发了兴趣。但タムラコータロー显然是不打算一直活在细田守的光环下，所以至少在声优的选择和取景的方式等方面没有延续后者的作风。就以取景地的选择而言，タムラコータロー实际上是完全倾



▲小福的商店居然也有取景的原型



▲夜斗与日和订立契约的场景被神奇的日本同好考据为琦玉县新座市黑目川上的市场坂桥

向于一些称不上景点的市井街区，其随意性实在非常大。就以令观众印象都比较深刻的第一话中夜斗与日和订立契约的夜晚场景来说，唯一可作为考据参考景物的就是一座斜拉索桥。在水系发达的日本这类大桥何其常见，『未闻花名』中的琦玉县秩父市就有一座。即便可以把范围缩小到东京及其周边地区，其锁定难度也非常大。但居然真有日本同好把那座桥找了出来，而且巧的是也在琦玉县，是位于新座市黑目川上的一座桥。因为该桥已经禁止车辆通行所以一直看上去很空旷的样子，莫非『野良神』来此取景就是看上了这点？另一个例子是剧组在一个名叫石神井公园的偏僻公园内取景，将公园内一个非常不起眼的小店“改造”为主要女配角“穷神”小福居住的地方。如果不是因为石神井公园离动画的主要取景地大泉学园站比较近的话，恐怕日本的同好也没法这么快就准确定位这么一家小店的原型所在地。可以说『野良神』的市井气较『弁魔士塞西尔』的喧哗和『东京暗鸦』的浮夸更多了一份低调内敛。



▲大泉学园站站台

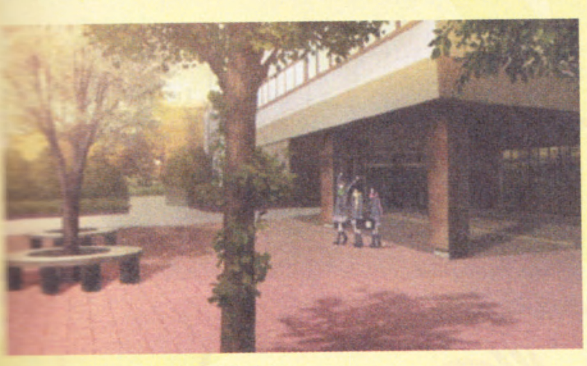


▲真喻向夜斗告别的这个道口也在大泉学园站附近

圣地“血统”纯正的大泉学园站

目的地：东京都
交通方式：东京地下铁日比谷线 / 浅草线人形町站
建议巡礼路线：末广神社——＞日本桥——＞东京火车站——＞皇居二重桥——＞日比谷公园
游览时间：半天
巡礼价值：★★★★





▲练马区立大泉图书馆





▲末广神社

大泉学园站，这个地方对游客而言虽然不太有名，但在动画界却可以称得上是无人不知无人不晓的程度，其纯正的圣地“血统”更值得大书特书。只是由于篇幅所限，笔者就以简单的笔触来介绍一下这座不平凡的车站及其周边地区的风貌。

大泉学园站所在的大泉学园地区位于有着“动画之城”美誉的东京都练马区。这里既是日本动画的发祥地，也是目前动画公司最多最密集的一个行政区，巅峰时期有 50 家以上的动画公司在正常运转。大泉学园町是练马区的一块核心区域，有连通池袋和琦玉的西武池袋线通过，所以大泉学园站周边的人流量非常大。站北口不远处就是著名的东映动画本部，可以说这里是东映经营多年的大本营，ACG 氛围不可谓不浓郁。整个车站被整体性植入了东映拍摄的松本零士名作『银河铁道 999』的各种设计元素，包括发车音乐都是动画的同名主题曲。在这样一座具有神圣意义的车站周边取景，本身就带有向日本动画致敬的意味。当然撇开 BONES 在东映头上动土这层考量的话，タムラコータロー的选择还是相当得人心的。具体来说，『野良神』对大泉和石神井周边进行了细致考察，然后选取了大泉学园站、大泉图书馆、石神井公园三个主要取景地。在不刻意增加作画难度的前提下进行了高度还原，其匹配度可以达到 80% 左右，对于不养摄影团队的骨头社而言已属不易。顺带一提，剧中其他有据可考的取景地应该还有至少 3 处：一处在与练马区不相干的日本桥人形町；一处是日和就读的学校的原型，但出于隐私保护的目的没有公开详细地点。此外在『野良神』中出现过的石神井公园站在之前刚刚播完的『恋物语』中也有过镜头，是反派贝木泥舟登场的地方，当然不会有多少人关心一个大叔的登场方式就是了。

简单介绍下石神井公园好了。这是一个坐落于练马区腹地的占地 20 万平米的都市公园，从 BONES 公司所在地杉並区驾车前往大概十几分钟足矣。公园内有一个池子名为三宝寺池，在剧中有过镜头，而且小福的店就在三宝寺池边不远。公园北面不远就是石神井公园站，往西一站即大泉学园站，练马区立大泉图书馆则在车站北面几百米的居民区内。日本桥人形町的位置在秋叶原东南面 1 公里左右，以曝光率极高的日本桥而闻名，以『空之境界』为代表的大量 ACG 作品中都出现过日本桥的身影。最后是坐落于中央区日本桥人形町的末广神社，是第 9 话中日和跑去恳求毘沙门天的神器兆麻现身的那个小神社的原型。末广神社是一间主要供奉建御雷神和宇迦之御魂神（『稻荷恋之歌』中宇迦大人的原型）的小神社，归属稻荷神社，不过貌似也属于日本桥七福神中的一员，所以才与七福神之一的毘沙门天扯上了关系。神社就在人形町地铁站东面不远处，搭乘东京地下铁日比谷线和浅草线可以很方便的往返于上文提到的两个景点之间。

『野良神』各取景地的巡礼价值都不能算很大，大泉学园站 ACG 氛围浓郁但过于偏远，以观光的角度来说只有人形町一带尚可一游。虽然末广神社一地不值一提，但带上曾经东京的地标建筑日本桥，再连接上文提到的东京火车站然后一路南游皇居二重桥和日比谷公园的话，那么巡礼和游览的含金量就大增了。如果时间还比较充裕，日本桥有三越百货本店，而且丸之内和银座也是百货公司林立，要寻找打发时间的美食和购物场所可谓不费吹灰之力。

目标法政大学：『青春纪行』

Target on hosei university



▲日本艺人心目中的圣地——武道馆



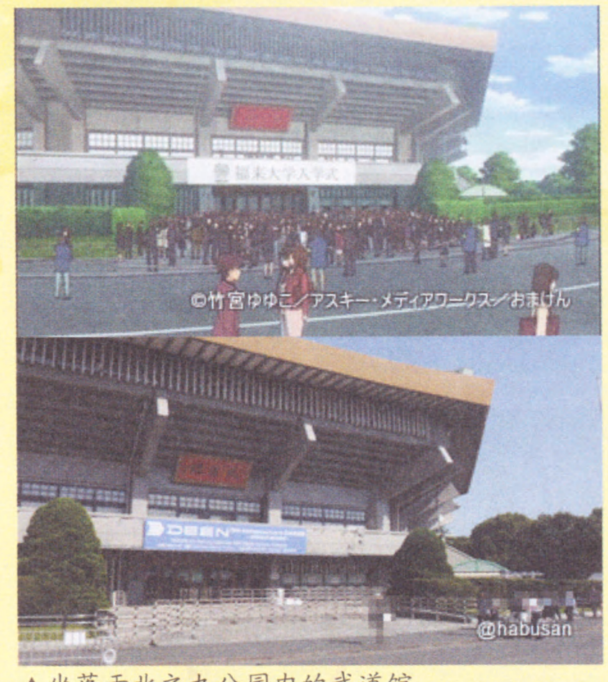
▲小金井阿波舞祭35周年纪念公演时使用的二次元风格海报

另一处符合笔者对本格平民市井的要求的作品是去年10月放送至今的恋爱人气动画『青春纪行』。该作的取景地与其说是市井，不如说是市井气中还散发出一股子书卷气。

自2008年动画化后的『龙与虎』播出以来，竹宫悠由子就在国内聚拢了数量庞大的粉丝群。所以当她的另一部力作『青春纪行』去年正式开播以来，围绕该作的话题就一直没有中断过，当然人们有意无意的将『青春纪行』与当初的『龙与虎』进行比较，似乎有相当一部分的观众认为『青春纪行』无法企及『龙与虎』的高度，究其原因可能是高中生之间的恋爱故事比大学生之间的恋爱故事更容易被接受吧。毕竟后者是成年人，总觉得因为掺杂了太多的社会性和现实性的因素而变得不那么浪漫，不那么具有亲和力，当然这也可能是十分片面的观点。总之以豪迈的半年番档期播出的『青春纪行』在完结之际并没有收获能比肩『龙与虎』的高人气也是不争的事实。

对比两作其实有一个不容易被观众留意到的地方，就是『龙与虎』的监督和系列构成是大家非常熟悉和喜爱的长井龙雪与冈田麿里，再加上人设田中将贺。这三人日后联手打造了名作『未闻花名』，而该作在圣地巡礼领域的至高地位是毋庸置疑的。『青春纪行』虽仍由节操社制作但换了一套制作班底，由女性监督今千秋率领系列构成志茂文彦和人设画师长谷川真也协同工作。但出人意料的是，长井龙雪当年并没有在『龙与虎』中加入任何实地取景的元素，而今千秋这次倒是走南闯北，往返于东京和静冈之间（在原作中有过两地的描述）。尤其是在东京市内选择了多处具有代表性的取景地，让日本的圣地巡礼同好几乎是在第一时间就锁定了目标。『青春纪行』的这种平易近人的特质大概与其主要舞台之一的大学校园有关吧，要在东京市区的繁华地带寻找一所既符合竹宫老师的描述，又符合今千秋审美的大学校园其实并不难，再加上几位主角就读私立大学法律系的这一附加条件，那么剧组最终锁定的目标除了法政大学以外就没有第二个更合适的选择了。

法政大学是东京私立大学中的一所名校，



▲坐落于北之丸公园内的武道馆



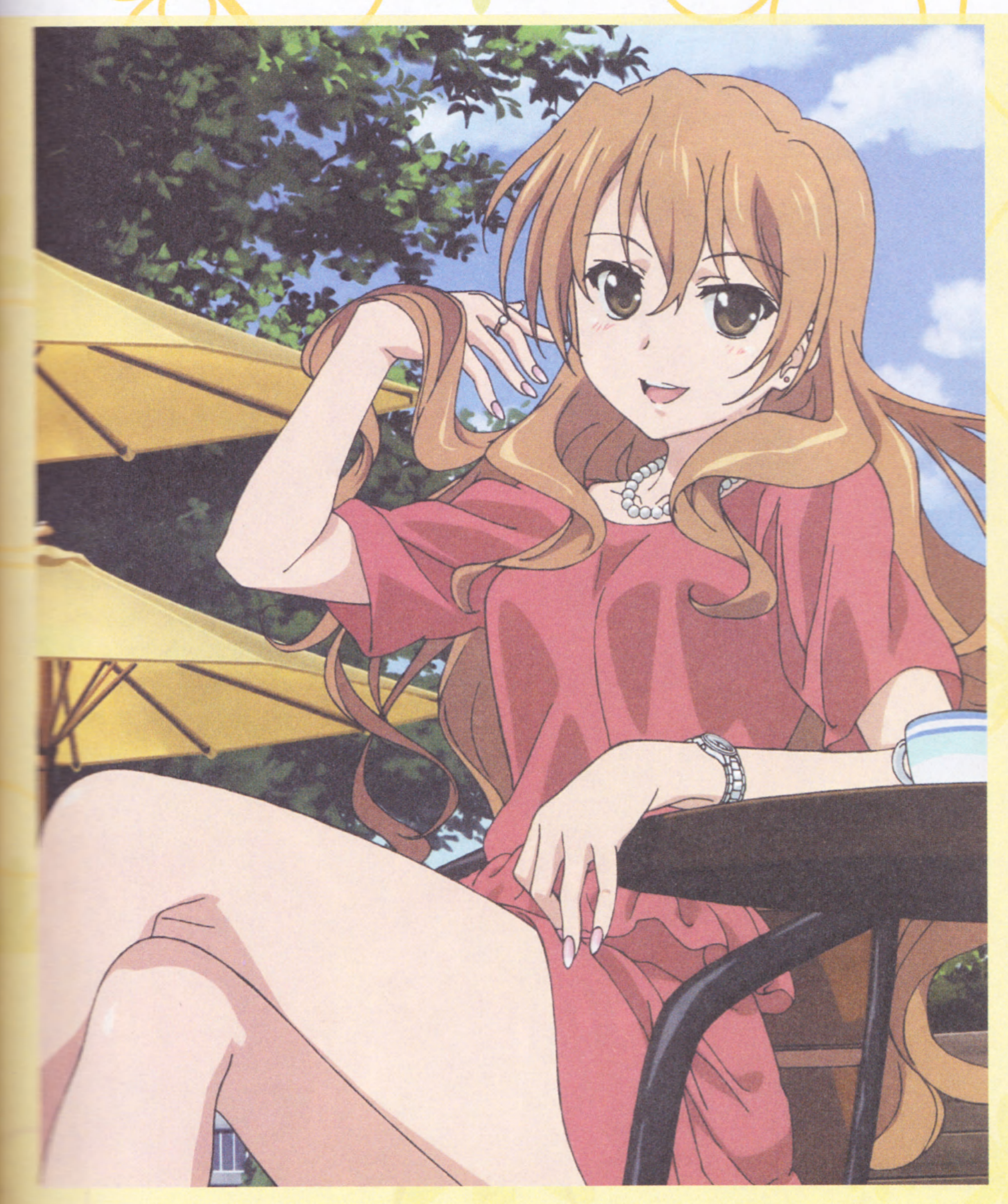
▲万里等人上学的必经路



▲香子坐在JR市谷站的站台上



▲北之丸公园内的景色



正如其名称中所显示的，以优秀的法学部而闻名于世。私立大学的学费高昂，且精英云集的法学部更是全日本学子们憧憬的目标，所以能考入法政大学法学部的学生应当不是泛泛之辈，就算不是家境富裕的公子哥大小姐，那至少也是各地的学霸。至于『青春纪行』剧中的多田万里、柳泽光央、加贺香子、林田奈奈等主要角色是公子哥、大小姐还是学霸，又或者是幸运的学渣就留给观众们自行分辨了。

法政大学主要有三处校区：市谷校区、多摩校区和小金井校区，另有一个静冈校区供大学院使用。『青春纪行』对市谷、小金井和静冈三个校区周边进行了取景。其中市谷校区是主校区，坐落于千代田区富士见市谷地区，以法学部为首的几个主要文科学部都将本部设在这里。由于是在寸土寸金的都市中心办学，市谷校区的主教学楼是一栋同行里罕见的高达 27 层的大楼“博瓦索纳德塔”，以大学的奠基人著名法学家博瓦索纳德命名。这栋伫立于新宿区和千代田区交界的外濠河边的现代化大楼非常容易辨认，所以『青春纪行』第 1 话播出后不久就马上引来了圣地巡礼爱好者们的来访。多摩校区位于东京都町田市相原町，这次剧中没有涉猎。小金井校区也在东京都偏远地区的小金井市，动画中虽然没有对小金井校区直接取景，但在第 20 话拍摄了 JR 中央本线武藏小金井站南出口前的广场，琳达学姐等人在那里跳了阿波舞。其实在现实中每年 7 月的最后一个周末这里都会举办小金井阿波舞的现场表演，如果想一睹阿波舞风采兼顾圣地巡礼的话，小金井市或许会是一个好去处。最后提到的大学院所在的静冈县静冈市其实也没有对校园进行实地取景，而是对周边的岛田市内著名的木桥——蓬莱桥进行了少量取景。这座建于 1879 年的木桥目前虽仍在使用但完全成了一个景点，行人过桥还要收 100 日元买路钱，这在日本实属少见。那么为什么不对几个校区进行更多的取景呢？理由很简单：有些日本大学不让随便进，进去了也不让随便拍摄，为了省却很多麻烦剧组可能就干脆只在周边取景，而不进校区内部。▲



▲地下铁九段下站的出口，万里入学仪式第一天迟到了，从这里飞奔至武道馆



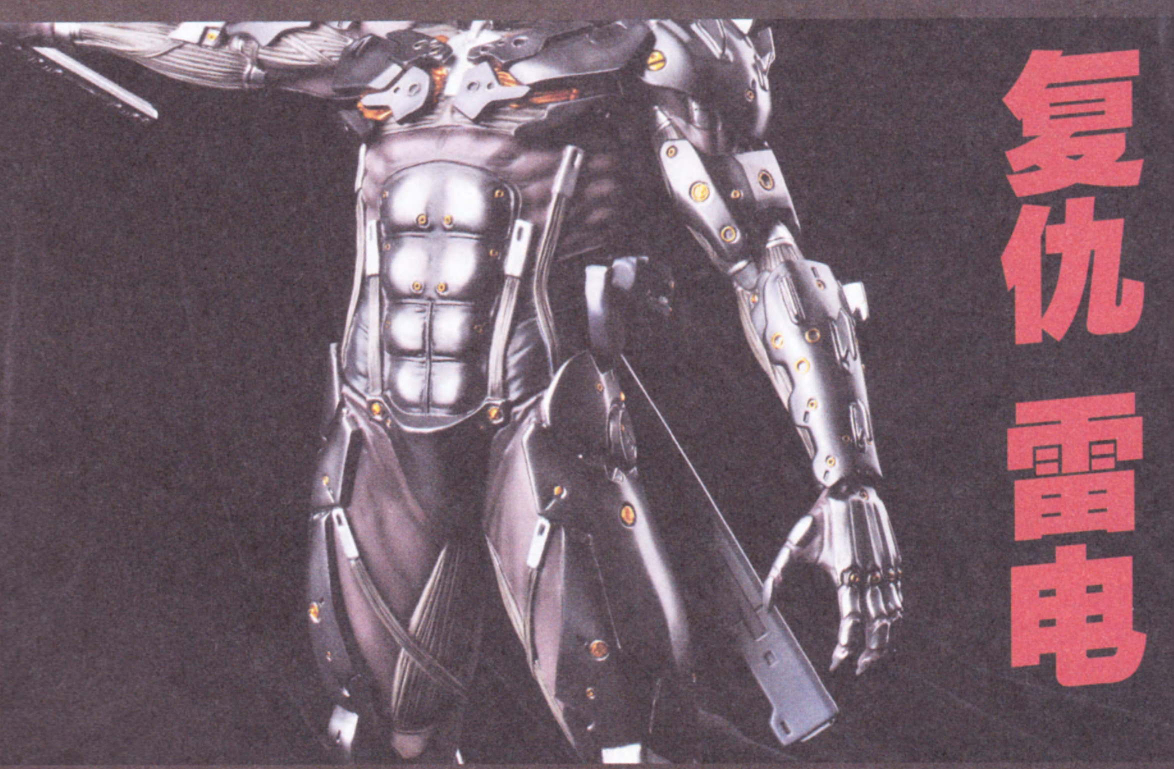
▲蓬莱桥

合金装备崛起 复仇 雷电

■提供/E2046 ■责编/如月千华 ■美编/迷梦







『合金装备崛起：复仇』是『合金装备』（MGS）系列中的一部衍生作品，为高速斩击动作游戏。游戏主角雷电为『MGS2』中的主角。本名 JACK。代号名雷电来源自二战时日本的雷电战斗机。利比里亚内战期间，虽然仅是少年但是因为雷电即使是战俘与妇孺老弱也无差别虐杀的残忍作战风格与一头银发而被称为“开膛手杰克”和“白色恶魔”。在后面，传奇杀人魔又再次从地狱里归来了，只不过这次他将化身为凌驾于恶之上的善，为了正义挥剑斩断罪恶而战。

Gathering 涂装成品的这款［雷电］是还原站姿造型，白色短发层次分明，刚毅的五官线条，带着自信和淡漠，面无表情，单眼眼眸呈现红色，这是在迁斩模式下因为瞬间电力达到巅峰值时刻的特征表现，眼睛变为血色眼眸，散发凌厉杀气。

随身带着的高周波刃已经出鞘，在右手上向前举着，一副备战状态，身体站得笔直，从后面角度看出，这举着武器的挺直身姿倒是透着几分正义凛然的样子。符合游戏人物后期设定［为了正义挥剑斩断罪恶而战］的形象。

在全身贴身设计盔甲，精巧如鳞片般如镶嵌般覆盖身体重要部位。手臂和脚不少筋腱和肌肉纹理在盔甲下流畅清晰，与透着金属光泽的铠甲融合一起，显出了半机械人基本特色。全身布满健壮肌肉，人物黄金比例身板，带来强烈视觉感。——雷电大大这么养眼的肌肉怎么练的？（模摸～）

脚下破裂的地面展示台，正好突出体现了解放特殊作战素体的隐藏机能迁斩模式（RIPPER MODE）以大量的电力消耗来带来瞬间超强杀伤力，更显逼真！

信息

雷电
售价：RMB 1,090.74
VIP 价：RMB 1,014.39
产品编号：PF8153
高度：34.00 cm
重量：1.80 kg
部件数量：1　件
比例：1/6
涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/19514
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/19440

偶像大师 城崎美嘉

★★★★★







信息

城崎美嘉 (PVC)
售价：RMB 815.17
VIP 价：RMB 758.11
预计推出日期：2014 年 08 月
产品编号：PV4470
系列：偶像大师
高度：22.00 cm
重量：1.55 kg
部件数量：1　件
比例：1/8
制造商：Phat Company
传送门：http://www.e2046.com.cn/product/20417

城崎美嘉是超人气社交游戏『偶像大师 Cinderella girls』角色，属原创 PASSION 系偶像，城崎姐妹的姐姐，17 岁，爱好恶作剧，跟妹妹关系极好。现在"CHARISMA GAL"的造型 1/8 标准比例手办登场了！一身黑白辣妹服装也足以吸引各位绅士的眼球，大胆性感的设计让美嘉少女曲线魅力呈现。背靠在华丽心形底座造型，翘脚屈身姿势，受到好评粉色双马尾略飞扬表现出极佳柔软感，可爱脸蛋露出带点邪气的坏笑，双眼瞪圆，面部表情十分生动。

还有各种细节精细表现，底座装饰上了各种小饰物，使得作品充满角色个性。从发饰项链到鞋底钻石可以看出制作精细程度之高。

舰队 Collection 岛风

信息

岛风 (PVC)
售价：RMB 939.05
VIP 价：RMB 873.32
预计推出日期：2014 年 09 月
产品编号：PV4479
系列：舰队收藏
高度：24.00 cm
重量：1.45 kg
部件数量：1　件
比例：1/8
制造商：Good Smile
传送门：http://www.e2046.com.cn/product/20436



舰娘可是近期大热话题，其中岛风更是里面众多舰娘中人气角色，岛风是日本二战期间岛风号驱逐舰的拟人化角色。对自己的速度十分自信的明朗的女孩，身边一直带着名为"连装炮酱"的谜之物体。手办 1/8 还原封面插画造型，堆积连装炮酱并排站立姿势，踮起脚尖一个回眸造型，表情生动，咬牙怒视表情，威武可爱，两颊红晕和兔耳造型发箍增添无限萌感，其它部件有全身可以活动的连装炮酱以及可以装卸的五连鱼雷发射管都萌态呈现，组合整体就像一个准备还击的状态造型呢。旁边苗条纤细少女曲线在精简版水手服下可谓诱惑力十足，原本短得可以轻易看见 T 胖次的百褶裙在这个姿势下臀部风光更是毫无阻挡啊！（笑）





扫二维码，进入 E2046 商城购买 GK 版本岛风手办时，使用密码"3GHP-9224-XPIL-V72T"可获得 9.5 折优惠！活动确定日期为 4 月 1 日至 30 日，同学们不要错过了哦！▲





Angel Beats!
エンジェルビーツ

信息总汇与游戏前瞻

天使酱大作战的行动纲领

Action Agenda of Angle Operation

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / ASKI

早在几年前，虽然 GALGAME 改编动画作为一种人气的象征和宣传手段已然十分常见，但说到黄油剧本家参与原创动画制作这种事还是十分新鲜的。而且尽管近年来老虚的活跃已经向我们证明，即便是里界出身的剧本家，只要拥有足够的实力和后盾，在表舞台上照样也能散发光彩，但若倒退几年，肯定大批玩家认为这是作死行为。回首 2009 年，作为资深黄油剧本写手的麻枝准发表原创动画『Angel Beats！』的时候，大多数观众——特别是黄油玩家们，更多地还是表示质疑。

于 2010 年播放的『Angel Beats！』留下喜忧参半的结果，但这部动画对 Key 社，对麻枝，乃至对 key 粉丝们来说都可以算一座里程碑，当然，它也让老玩家们对其游戏化充满了期待。从其游戏版的正式公布到现在已经过去了接近 3 年半的时间，如今 Key 社终于揭开了这款作品神秘的面纱。在此，就让笔者回顾一下『Angel Beats！』系列相关作品的发展过程，然后再以 FANS 的身份对游戏版的情报做一次总汇和前瞻吧。



FOREWORD

让我们从“那部作品”说起

Begin with sola



现在提到 GALGAME 剧本家制作的动画，在大家脑海里浮现的可能就是依然炙手可热的『Angel Beats！』。然而，从各种角度来说，真正率先走出这步险棋的并非 Key 社，第一个吃螃蟹的人也并非麻枝准，而是被麻枝称为“永远的对手”的久弥直树。没错，这里说的“那部作品”就是现在几乎已经被遗忘的当年的话题作——『sola』。

自从 2003 年『Kanon』发售之后，离开 Key 社的久弥直树的踪迹就成为了 FANS 关注的焦点。其后未能顺利完成的『Limit Off』也好、好不容易发售却反响平平的『MOON CHILDe』也罢，都不免让人为久弥的生存状况担忧。于是在这样的情况下，07 年公开的全年龄 TV 动画『sola』的消息才格外让人震惊。

这部作品，据说久弥从 2004 年就开始构思，到 2006 年正式公布，最终于 2007 年春天开始放映并同期开始由阿倍野茶子执笔的漫画连载，后续还推出了补完性质的广播剧。剧本原案久弥直树，人设七尾奈留，音乐藤间仁（Elements Garden），这无论怎么看都是 GALGAME 大作的配置；在平淡的学园生活中突然展开的奇幻故事，类似吸血鬼的“夜祸人”的设定，围绕几大美少女女主角展开的恋爱故事，以及看似平凡背后却有隐情的男主角，这些也无疑都是充满 GALGAME 风味的元素。动画播出后，大批玩家在津津乐道地争相讨论“如果出游戏的话在哪个场景会有什么样的选择”，“哪些角色会有怎样的个人结局”等问题的时候，久弥却毫不留情地泼了 FANS 一脸冷水，严正表示『sola』没有制作游戏的打算。面对观众和老 FANS “明明制作成 GALGAME 更合适为什么要出动画”的质问，久弥则表示这是一种“挑战”。

挑战。这是一个多么富有梦想和激情的词啊！这在让久弥信者们一边感叹至高神就是有追求一边继续跪求游戏的同时，也刺激到了刚刚做出了“隐退宣言”打算退居二线培养新人的麻枝准。就在久弥信誓旦旦地说出那番豪言壮语的时候，身为麻枝狂热粉丝的 P.A.Wroks 的制作人鸟羽洋典经过『电击 GS』编辑的介绍，亲自拜访麻枝，邀请他参与原创动画制作。虽然麻枝后来在访谈中表示自己是盛情难却才接了这个活儿，但我们不难想象最终让麻枝选择通过动画“东山再起”的决定性因素，正是久弥和『sola』的存在。

『Angel Beats！』的功过是非

merits and faults

『Angel Beats！』的企划正式启动后，我们也都看到了，麻枝兴致勃勃地一人身担了原作、剧本、音乐数职，期间 key 社本身的游戏事务几乎全部置之不理，可以说全身心的投入到了首次的动画制作中，并且也像当年的久弥一样一口咬定“没有推出游戏的打算”。经过长达三年的酝酿，在大肆宣传造势之下，这部由擅长短小精干的短片的岸诚二担任监督，当年画面有业界良心之称的 P.A.WORKS 负责制作的单季动画顺势于 2010 年 4 月开始播放。对于这部片子，观众们的反响随着播放的推移而分为了三个区间。



虽然制作阵容足够强大，而且动画制作也十分精良，但动画前期观众的评价却并不理想。究其原因也就是麻枝这个本来不怎么看动画的人第一次撰写的动画剧本依然保留了 GALGAME 的节奏，而用游戏的节奏去拍动画自然会让观众消化不良。而故事进入中后期，GAL 式的日常事件减少，真相逐渐明了，节奏趋于稳定，FANS 期待已久的泣系元素的起爆也瞬间让观众们对本片的评价提升了不止一个档次（原本 P 站上关于本片除了几位刷天使酱马季天使的 UP 主之外基本无人问津，但在第十话播出当晚，以日向 + 由衣这对 CP 为题材的画稿一时间占据了排行榜前列）。不过，故事后期以由理为中心展开的故事接二连三出现的说明铺垫不足的超展开，没有维持住观众们的高评价，过于急促的收尾也没有让大多数观众满意。

尽管四处能听到表示动画整体比较失望的声音，但从最终 DVD/BD 销售情况来看，年间仅次于风头正旺的强国源泉『K-ON!』的成绩还是证明了『Angel Beats！』得到了大量的观众的认可，而更让人可喜的是动画主题曲以及用作中音乐团体“Girls Dead Monster”的名义推出的单曲 CD 纷纷获得良好的口碑，这一方面稳固了麻枝作为音乐人的地位，而合计超过 50W 枚的销量更是让 Key 社马场社长乐得合不拢嘴。

那么『Angel Beats！』究竟是一款怎样的作品呢？说到这里又不得不拉出久弥的『sola』来比较。

同样是原创动画，同样拥有大量女性角色，同样是播出同期开始漫画连载，同样不打算出游戏……我们不难看出『Angel Beats！』的发展套路与『sola』有许多相似之处。不过麻枝毕竟不是久弥，两人脑子里装的东西存在着许多本质的区别。譬如说，久弥比起故事本身，更加注重人物塑造和情感的描写，因此『sola』比起“传奇”,更接近“人物情感剧”。而公开表示“对组成家庭前的恋爱没兴趣”的麻枝自然从不把恋爱感情和过程当做故事重点，他更喜欢用人物和感情去表现一种对生活、家庭等的“感悟”。所以他笔下的『Angel Beats！』并不存在绝对的主角，而是一部述说青春和人生的群像剧。





走向新的人生，决定与立华一起偷偷帮助少年少女们实现自己的遗愿。在这过程中，世界突然发生了异变，与死后世界战线不同的势力开始了行动，名为『Angel Player』的能够改写世界的软件也浮出水面……战斗结束之后，当大家分别之时，音无也了解到了立华的真实身份，以及她一直留在这个世界的原因……

从这些内容我们可以看出，麻枝虽然把“死亡”当做前提而不是爆点，但本质上故事带给观众感动的源泉并没有改变，依然是“离别”。只不过这一次是“升天”，而不是死亡。值得注意的是，不论伴动作战中歌唱了自己的人生而含笑离开的岩泽，还是在日向的誓言中实现了内心梦想的由衣，他们都是因为好好地在这个世界里“青春”了一把才满意地离开。即便那种青春显得十分俗套，显得有些胡闹傻气甚至中二，但我们无法否认那一幕幕充满了让人羡慕和怀念的气息，充满了沁人心脾的人情味。正是因为少年少女们向我们展示了那仅有一次的青春和人生中最璀璨的一刻，这部作品才能给我们带来此起彼伏的感动。

死后世界的青春物语

youth story after death



众所周知，麻枝几乎在每部作品的剧本中都有对死亡的描写，而“死亡”往往就是故事最高的煽情点。对于这一点不仅是普通玩家，连麻枝本身也产生了对落入俗套的厌恶感。因此为了解决这一问题，他才将『Angel Beats！』设计为死后的世界，在故事开始之前所有登场角色都已经死去了。

失去记忆的主人公音无结弦在一所陌生的学校突然醒来，他随即被告知自己已经死亡，目前正身在一个死后的世界。那里如果按照神的意志与没有内心的NPC过上普通的学生生活，并从中感到满足的话，就会接受自己不公平的死亡和命运，从这个世界上消失。在破天荒的事实面前惊魂不定的音无在几经周折之后加入了由少女仲村由理组建的死后世界战线（SSS），组织内的成员全都是生前经历了残酷命运的少年少女，他们的活动目标是拒绝虚假的学校生活、妨碍被认为是神之使者的“天使”的行动，并且向无情的神和命运宣战。

起初没有摸清状况的音无决定暂且参加大家的活动，并且为了保护在这世界结识的同伴们而拼命与天使展开了战斗。可是经过多次与被称为天使的少女立华奏接触，并回复了记忆的他，察觉到这个世界的真相：原来这里是神提供给没能过上美好青春的人们，弥补内心遗愿的场所，如果人们在这里的生活中感到满足，不再诅咒自己的命运，便可以顺利的升天，迎接下一次人生。换句话说，这里其实是一个对于经受了不公命运的人们的救赎设施，而非愚化设施。而立华之所以与死后世界战线作对，只不过是作为“学生会长”维护学校的秩序，并且想要帮助众人投胎转世而已。

价值观完全被颠覆的音无，为了让同伴们

死后世界战线的扩展

Shinda Sekai Sensen extend

『Angel Beats！』作为一个多媒体一同发展的企划，推出的作品自然不止是TV动画这么一种，除了前文提到的漫画，还有小说和广播剧等等，在这里，我们除去网络电台和手游之类的东西，为大家整理下有实质内容的衍生作品。

外传小说

在动画发表之后，最先露面的就是麻枝亲自执笔的前传小说『Angel Beats! –Track ZERO–』。从『电击GS』2009年11月号开始连载至2010年5月号完结，由ことP担任插画。小说的主人公是日向，故事讲述了他与由理、天使、大山等人的初遇，以及最初的五个成员成立死后世界战线的过程。后来发售了一本大开本的全彩单行本，并追加了一节短篇。不过由于内容其实并不多，单独发售出来感觉更像半本ことP的画集。





漫画

作为发展最多的媒体，『Angel Beats！』的漫画至今一共有 4 个版本。除去一个官方同人短篇集，包括两个以日常为主的四格漫画和一个相对独立的作品。

两部四格的作画皆为こもわた遙華。第一部名为『Angel Beats! The4 コマ僕らの戦線行進曲♪』，从 2009 年 12 月开始在『电击 GS』上连载，于 2013 年 10 月号完结，单行本共计 4 本。内容主要是讲述死后世界战线与天使之间发生的日常小故事，不过在这个版本也有不少独创展开。譬如岩泽升天事件被阻止，后来与由衣以双主唱的形式继续展开着活动，而天使立华奏还爆发了中二病之类的……第二部几乎是紧接着前一部，在 2013 年 12 月号开始连载，名为『Angel Beats! The4 コマお空の死んだ世界から』，讲述本篇后期大家的“毕业”事件中止，大家留在死后世界发生的日常生活。这一次前篇最终和解的天使也以同伴的身份展开故事。两部总的来说都是以轻松有趣的小故事为主，偶尔带一点小感动，前后两部风格统一。

独立漫画『Angel Beats! Heaven's Door』应该算是重头戏，由浅见百合子作画，从『电击 GS』2010 年 5 月号开始连载，单行本至今发售了 6 卷，尚未完结。最初卖点是将前传小说『Angel Beats! -Track ZERO-』的内容漫画化，小说内容结束后则按照麻枝新拟定的故事大纲发展，内容总体来说依旧算是本篇的前传，讲述同伴们逐渐加入，战线日益壮大的过程，对本篇描写较少的部分人物（譬如椎名，游佐等人）进行了大幅的补充，喜欢这些活宝们的观众值得尝试。看样子故事似乎是要讲到身为本篇主人公的音无出现为止了。

广播剧

『Angel Beats! 』的广播剧并没有单独发卖，而是作为 DVD/BD 特典附赠的内容，前前后后总共包括三卷，第一弹讲述的是在由理的执导下死后世界战线的成员们拍摄一个个恶搞的短篇戏剧的故事，第二弹广播剧则是变成了重拍 TV 版的一些镜头，这两部总的来说娱乐性比较强。而第三部虽然也拥有大量无节操的搞笑内容，但却讲述了一个全新的故事，根据不同的看法，有 FANS 认为这段广播剧就是故事的正统续篇。

故事讲述不知过了多久音无再次来到了死后的世界，而且陆续与曾经的战友重逢，保留了昔日记忆的众人为了揪出将他们集合至此的黑幕而重建了战线，展开了战斗。后来他们发现一切的罪魁祸首竟然是椎名。在本篇中顺利转生的她死后再次来到这个世界，因为寂寞而想和昔日同伴重逢的她竟然使用 Angel Player 干涉了众人的人生……

从剧情上来看，故事的展开还是拥有不小震撼的。而由于这些活宝们在多次转生之后已经与以前发生了不少变化，因此这方面看点和笑料也不少……当然，最后我们还能看到音无与天使立华的重逢，这也算是为故事画上了圆满的句号。



重写的天使酱依旧是天使！

Angle is still angle

『Angel Beats！』虽然作为动画作品评价褒贬不一，但从商业角度上无疑取得了巨大成功，而作为 VA 社老总，马场隆博自然不会放过这等大好商机，于是早在 2010 年底，官方就已经透露了『Angel Beats！』将游戏化的消息。这对于麻枝粉和键子们来说自然是天大的好消息，粉丝们立刻奔走相告，摩拳擦掌准备迎接这部世纪大作。在这几年时间中，麻枝虽然是打算与同社另一款重头大作『rewrite』同时展开制作，但由于 VA 总社一直没有为『Angel Beats！』的游戏企划正式亮绿灯，于是只能一拖再拖。没想到，一等等了 3 年时间，到 2013 年年底，Key 社才终于开始在『电击 GS』上陆续放出游戏的详细信息。由于至今情报非常松散，而且『电击 GS』每期特辑就像挤牙膏一样信息量堪忧，目测在游戏发售前已经不会再有什么猛料了，因此我们在这里以关键词的形式为大家总结一下。

STAFF

不论麻枝准如何不情愿，他还是不得不收回曾经的封笔宣言，重新被赶上了剧本主笔的位置。当然，同时也把『Angel Beats！』不出游戏的豪言壮语吞了回去（不过在去年底的『电击 GS』中他又说漏嘴，表示曾经对各位 CV 们说过“这是以游戏化为前提的作品”。真相究竟

是怎样就只有天知道了）。

除了麻枝之外，在 2013 年发售的 VA20 周年纪念册『『オールアバウトビジュアルアーツ～VA20 年のキセキ～』中，官方也公布了另两位写手的存在，三人将以麻枝为主导展开创作。其中一位是在『智代 After』中暂露头角，并于『little busters！』正式登台的“本职税务顾问”的写手樫田レオ，通过鹰文和河南子的故事以及『LB』的美鱼线想必大家已经能够了解这个写手的踏实而富有底蕴的作风。另一位写手则是 VA 本社的魁，作为一个偏重萌系的写手，他在 Key 社作品中最主要的活跃还是『CLANNAD』中藤林姐妹，期待他的加入能给『Angel Beats！』带来别样的萌点吧。

而原画这边，理所当然地沿用了动画版的人设 Na-Ga。这位同学说来也并不好过，虽然早在 2006 年就加入了 Key 社，但无奈头顶上有个木桶大妈做庄，他除了在『LB』中风光了一把之外，始终没有展示身手的机会，这一次『Angel Beats！』我们也总算有机会看看他是否具备独自挑大梁能力了。



分割商法

与上一项相同，不管再怎么反对，只要马场社长一声令下——“我就是要分割商法，搞砸了我负责”——麻枝也不得不乖乖听命。





不过说实话，在观看『Angel Beats！』动画版的时候，就不难感觉故事被压缩到仅仅 13 集动画里实在有些勉强了，如果能做成 26 话，有更多的空间把众多同伴的故事展开来描写的话，该作作为群像剧的感染力应该不只会翻倍那么简单。

不过作为第一次尝试，key 社和 PA 也不敢一次投下太多资金，所以短短 13 话或许也是无奈之举。而说到游戏化，厂商也不得不面临相同的问题：原作中包括主人公音无和天使在内，主要人物一共有 20 名，如果要做到将每个人都详细刻画一遍，那游戏容量和制作周期无疑会变成很可怕数字。在当今业界的大环境下，Key 社不可能耗得起，也没有哪家公司能做到。既然如此，那么想要将“完整”的『Angel Beats！』送到用户面前，反而只有分割商法才是上上之选。

……话是这么说，至今为止采取了分割商法的作品不是前后两部，就是三部曲，像『Angel Beats！』这样一口气宣布总共分割为 6 部作品发售，需要耗时 5 年来制作的，还真是前所未闻。目前定于 2014 年发售的『Angel Beats!-1st beat-』便是“六部曲”的第一部，看来玩家们想要看全整个故事，还得放宽心慢慢等待。

登场人物和容量

『Angel Beats！』是一个登场人物众多，规模非常庞大的作品，既然决定使用分割商法，那么就需要为每一部分配主要角色——也就是我们俗称的攻略对象。

麻枝表示，作品的第一部，将以动画版 1 话到 9 话的内容为蓝本进行制作，这部分将被当做一般意义上的共同路线，而在 9 话剧情结束之后还会包括三位角色的个别路线。从容量上来看，第一作会比较庞大，而从第二作开始将不包含共通线，直接开始角色个人路线，因此容量和价格都相对降低。据说麻枝还考虑了章节之间的互动，譬如安装后续章节之后，之前的部分角色之间的对话和事件也会发生相应改变。

另外，既然攻略对象会被分割到各部作品中去，那么如何分配每次作品的角色也是一大难题。很明显，由于动画版中对于不同角色着墨分量差距很大，因此人气都集中在少数角色身上，为了保证每部作品都有一定的粉丝愿意掏钱购买，就必须“平均”分配人气角色，不然势必会造成冷场，而且必须还得注意男女的搭配（虽然现在大家都很开放了，但个人认为大多数人还是不愿意看到

某部作品攻略对象全是爷们儿吧）。第一部的攻略对象，官方正式公开是岩泽、由衣和松下五段三人。不难看出，岩泽和由衣两人都是聚集了人气的角色，而原作没有多少戏份的松下五段我们在看到剧本之前也只能认为他是搭配好的陪衬。

另外，值得注意的是，虽然第一部是来不及了，不过麻枝表示在今后还预计加入帮助主人公音无行动的原创角色，人设依旧将由 Na-Ga 负责。

丰富的选择和游戏性

如果经历过『CLANNAD』和『Little Busters！』，各位或许会对游戏中复杂甚至有些胡闹的选择支记忆犹新。如果把这当做 key 社的一大传统的话，那么本次『Angel Beats！』也将继承并继续发扬这种传统。麻枝透露光第一部作品就拥有匹敌『CLANNAD』的选择支数量以及庞大的分歧剧本。

根据玩家的选择，主人公音无采取的行动会对故事的走向（包括主线故事）带来巨大的影响，而且音无这个人物的性格也会随着选择而逐渐改变，甚至会出现和日向搅基的展开或是音无变成傻子的结局——这不禁让人想到『Little Busters！』中恶搞的筋肉结局和 EX 中沙耶线里的傻子理树。根据访谈中的描述，官方似乎是想将以前那种恶搞和分歧更进一步融入到故事中，甚至细致到日常对话的程度。

另一方面，麻枝喜欢迷你游戏（特别是 RPG）是大家周所周知的事，在『CLANNAD』中想把智代踢人做成动作游戏，在『智代 After』成功实现了制作 RPG 的野望，到『LB』里又做出了角色对战和棒球小游戏……不知道本次会玩出什么新花样呢。

SSS 第一战线首发名单

SSS characters

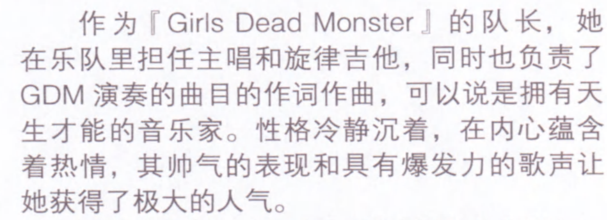
关于游戏版的各种情报汇总就到此为止，我们该来分析分析第一部作品中登场的三位攻略对象了。



佯动部队的乐队队长

岩泽

Iwasawa



作为『Girls Dead Monster』的队长，她在乐队里担任主唱和旋律吉他，同时也负责了 GDM 演奏的曲目的作词作曲，可以说是拥有天生才能的音乐家。性格冷静沉着，在内心蕴含着热情，其帅气的表现和具有爆发力的歌声让她获得了极大的人气。

生前，她在一个父母争端不断的家庭长大。一个下雨的日子在垃圾堆旁边捡到了一把破旧的吉他，这成为她人生的转折点。决心走上音乐之路后，她开始了街头的音乐活动，并在独自打工的同时一面参加着音乐试映会。但后来却因为在父母吵架过程中被父亲用啤酒瓶砸中头部而患上脑梗塞，独自在医院郁郁而终。

在原作故事中，她因为在歌唱中找到了自己的人生道路，从而在满足感和期待感中从过去的阴霾中解放了出来，成了死后世界战线里第一个“退场”的人。如果说，在游戏版中她的路线也是从原作第9话剧情之后才开始的话，那么也就意味着她之前的“升天”因某些原因而被阻止了……如何让音无走进对音乐之外毫不关心的她的内心世界，将是故事的看点之一。麻枝表示，岩泽的故事中将出现相当苦闷的场面，玩家也不得不做出残酷的选择……





由衣
Yui

因为憧憬岩泽而拿起吉他加入 GDM 的欢快少女，原作中代替岩泽成为了 GDM 的主唱。外表看起来可爱机灵，但性格却相当毒舌而笨拙，经常和日向针锋相对地打成一片。实际上她内心十分寂寞。

生前由于身体瘫痪，无法活动身体，整天只能在房间里度过。她向往各种能够燃烧青春的运动，而当音无一一实现了她提出的要求后，她更说出了自己究极的梦想：和喜欢的人结婚。接下来的发展大家也都知道，在日向发誓她即便来生依然身体不便也要与她结婚之后，由衣含泪消失在了夕阳之中。这一幕成为了全剧最经典的场面，没有之一。

考虑到剧情走向，或许在游戏中由衣的故事不会发生太大的变化，不过值得注意的是，虽然主人公是音无，但麻枝也强调过了，由衣的故事必须是由衣与日向的故事。因此想以音无身份去"拆散"别人的大佬们还是洗洗睡吧。



充满朝气的后继者

松下
Matsushita

由于精通柔道而被称为"松下五段"的少年，不过实际上以他的年龄是不能取得柔道五段资格的。这绰号其实是一种误传，不过本人也懒得纠正。他会出现在首发名单中，毫无疑问是让玩家们十分意外的事。在原作中没有什么戏份的他，人气也比较可怜，不过反过来说，相对于前两个故事和背景已经定型的角色，松下反而是最有挖掘潜力的。而麻枝则表示松下必须得在第一部登台是有理由的，因为所有角色中只有他能够实现"某个机关"，而其关键词是"差分"（更新、差别等之意）二字，但麻枝一直不肯说明那究竟是什么。如果要从动画版中找线索，或许能想到的也就是他去山中修炼前后的体型差别了吧……

在 GS 最新情报中，表示松下的生前对向日葵带有特别的感情，而他的路线里，音无将和他一同前往山中修炼。



沉默寡言的柔道男



从 2010 年到 2014 年，FANS 对『Angel Beats！』游戏版的等待也实在够久了。原本 2013 年底公开游戏化情报的时候还表示将在 2014 年春天发售，可到截稿前，笔者一刷官网才发现发售日又变为 2014 年内了，看来本作依然前途多难。麻枝表示，虽然制作这部游戏让他内心产生了些许不满，但既然决定要做了就一心要将它制作完美，他的同僚们甚至对他"呕心沥血"般的工作状态表示担忧，从这里我们可以感受到麻枝对这款作品的执念。从企划的规模来看，笔者可以预测至少游戏版超越动画版应该不会有太大问题，但是否能达到麻枝过去的巅峰『CLANNAD』的高度还很难说。不过，现在就下定论的确也为时尚早，毕竟这号称要制作 5 年的系列作品连第一作都还犹抱琵琶半遮面呢。而作为 KEY 作品一路体验下来的笔者来说，也由衷希望麻枝和『Angel Beats！』能够实现新的突破，能够再现昔日的感动和辉煌。▲

EPILOGUE




土豆动漫
cartoon.tudou.com
打开微信，扫一扫
看正版动画！
天苍苍野茫茫，
ACG 遍地是信長
Full Nobunaga Panic
——直击新一轮“信长热”
■文/ 枪樱 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

前言 信長很忙

nobunaga is busy

他是自幼行事乖张的“尾张大傻瓜”；他是在桶狭间创下以少胜多奇迹的军事策略家；他是将铁炮发扬光大的革新派；他是火烧比叡山杀人如麻的“第六天魔王”……他天下布武；却在天下唾手可得时命丧本能寺；他生时一手推动历史车轮前行；死后还给后世留下无数创作灵感；他早早便已看透时光荏苒如白驹过隙；高歌一曲“人间五十年，如梦似幻，天下之内，岂有长生不灭者”；谁想自己竟在后人的众说纷纭中延续了不止五百年的生命力——他就是织田信长。

去年12月，光荣（KOEI）的看家招牌兼长寿作之『信长之野望』发售了系列第14弹，『战国无双4』也在前不久上市，而不甘示弱的CAPCOM也于今年1月23日发售了『战国BASARA』第4部，游戏圈的战国热岂止方兴未艾，反大有愈演愈烈之势。反观TV动画，光今年冬番就有『愚者信长』和『信长之枪』两部作品一目了然地以信长为噱头。加上开播日为同一天，炙手如信长只能马不停蹄地从这个片场赶向下个片场，就是可怜了本能寺一天之内被熊熊烈火来回烧了两遍。此外，因原作兼企划者之一的吉田直突然去世被搁浅了十年的企划『热风海陆』再启动后，对原本对应织田信长、羽柴秀吉、前田利家的三位女主角做了较大改动，但故事灵感仍源自战国，女主上总直的姓也取自历史上信长担任过的官职中影响力较大的“上总介”。

也就是说，今年冬番足有三部作品与信长沾亲带故，如果将战国时代看作一台戏，信长无疑是出镜率最高的角色。别说各位看官忍不住吐槽一句信长真忙，恐怕信长公也恨不得回魂哀叹一句，咋又是我？！

分析·缘何亲睐信長



why nobunaga so hot



◀传说中宣教士为织田信长画的人像



关键词一：乱世 turbulent days

就跟天朝无数次把春秋战国、魏晋三国搬上大小荧幕一样，日本人对自家战国的钟爱也是不言而喻的，这就是独属于乱世的特权。严格来说，战国并非正式的历史名词，它多用来代指室町幕府后期到安土桃山之前（1467~1573）的这段时间，“战国”一说最早是由酷爱中国军略的武田信玄套用中国战国而来（他自家旗帜上的“风林火山”就取自『孙子兵法』，可惜与他对战的信长却是个不折不扣的西洋派）。在这跌宕起伏、群雄逐鹿的一百多年里，有太多的英雄豪杰、太多的峰回路转、太多的爱恨情仇和太多未解的谜团，那个“下克上”的时代对出身低微的草莽们来说充满了可能性，对充满创作欲和想象力的后人们也同样如此。



关键词二：三国 Three Kingdoms

人不可能两次踏入同一条河流，但历史却总是惊人的相似，尽管相差了快1500年，同为乱世的天朝三国和日本战国却有着非常相似的



轨迹——两个乱世都是起于皇权衰落，继而割据势力崛起，尊王攘夷挟天子以令诸侯，各地大名林立，为争夺霸权攻伐不休，其间大战小战难以计数，两个时代各路豪杰的命运也颇有相似之处，比如信长就常拿来与曹操类比。与天朝众受罗贯中的『三国演义』影响较大不同，日本更重视晋人陈寿所著的『三国志』，但日本人对三国的喜爱不亚于天朝，对三国的熟识度甚至远在天朝人之上，这也是光荣将三国与战国名将齐聚一堂的『无双』系列能大卖特卖的群众基础，因此“战国热”某种程度上也算是“三国热”的一种延续。

恶趣味的是，尽管三国时期人口骤减，赤壁之战之流号称 80 万用脚趾头想也知道水分十足，但 80 万打个对折再打个对折好歹也有 20 万吧，而今川义元区区 2 万“大”军就敢上洛，桶狭间会战信长七拼八凑也才两千人，加上本身国土面积就小，还分成六十余国，场面实在打不起来，直到后期才有关原合战这种称得上“战役”规模的战役。对看惯了大场面的天朝人来说，“下克上”早期的大小战役就像是隔壁村老王和老张打起来了，也难怪战国早期被天朝玩家戏称为“村长之争”。



关键词三：争议
controversy

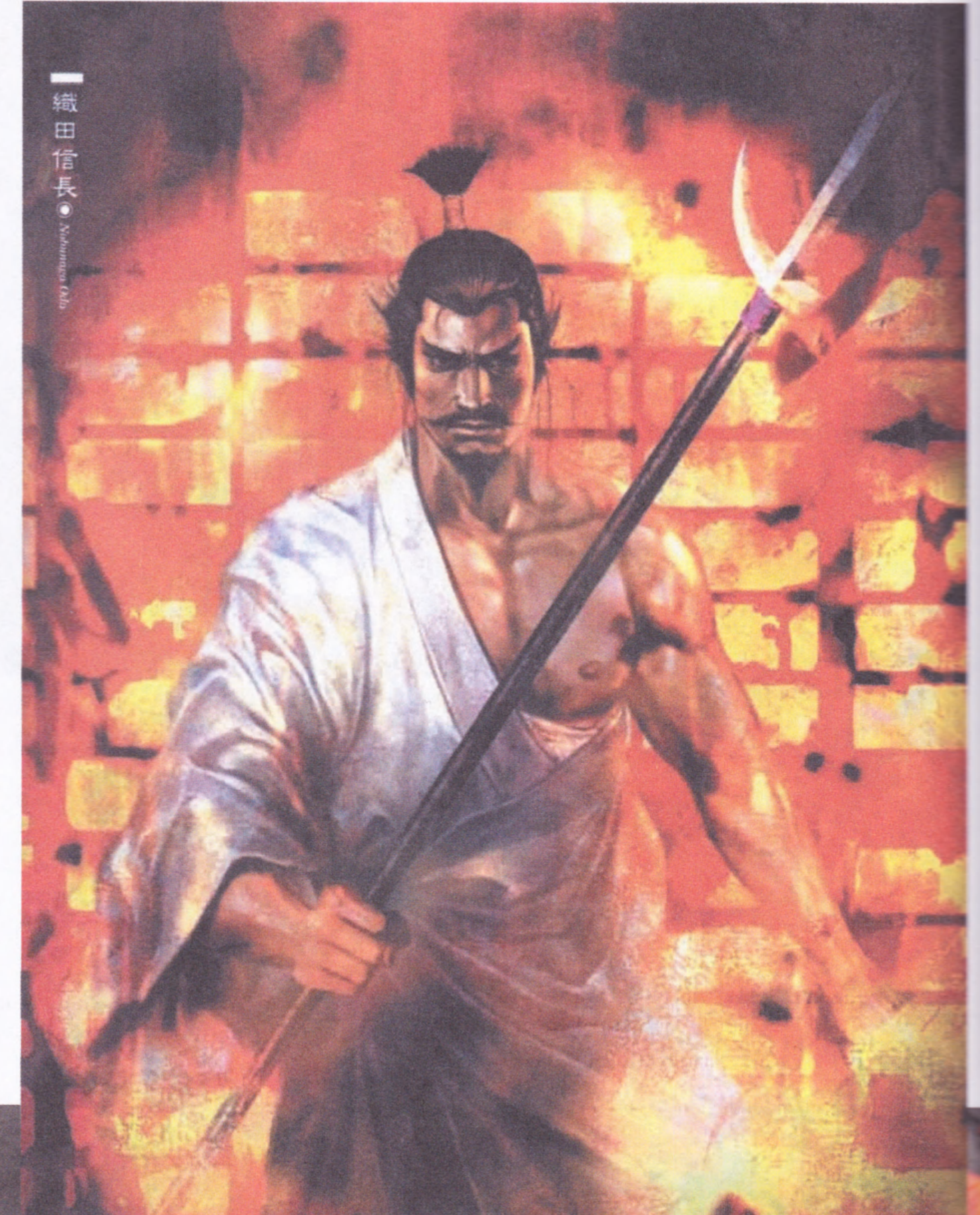
撇开时代不说，既是英雄又是魔王，既是改革家又是杀人狂的信长本身就充满了名为“矛盾”的人格魅力，再看看他的一路走来——乡下大名出身，却成长为消灭室町幕府、结束战国乱世的先行者，统一大业眼看就要唾手可得，却惨遭部下叛变，戎马半生全随着本能寺的烈火化为他人嫁衣，信长短短四十九年的生涯里充斥着太多“万万没想到”，更不要说还有明智光秀为何叛变这一千古谜团，再加上极端的行事作风和谜一般的感情生活，信长这一生堪称比小说还精彩的最佳写照。就文学创作来说，有矛盾才有争议，有争议才有话题，更何况信长身上那种傲睨天下的气概是后来任何政治人物都不具备的。



关键词四：脸
face

在这个凡事看脸的年代，最不可忽视的便是织田家优良的遗传基因，织田一家都是帅哥美女，小七岁的妹妹阿市是战国第一美女，正房浓姬、宠妾阿锅也都是出了名的美人，爱侍森兰丸更是战国后期数一数二的美少年，信长本人也是文武双全、仪表堂堂，比起面容丑陋的“猴子”丰臣秀吉自然是更有主角相。

在真人剧中扮演信长的也都是身长八尺、带点野性和霸气的帅哥，一般来讲公认气质和外貌最像的是在黑泽明『影武者』中登场的隆大介，另外还有馆博（『功名十字路』）、反町隆史（『利家与松～加贺百万石物语～』）、伊藤英明（『国盗物语』）、藤木直人（『太阁记～被称作猴子的男人～』）、木村拓哉（『织田信长』）、及川光博（『信长的主厨』）等，比较有趣的是『四月物语』的剧中剧，松隆子去电影院看就是战国背景的黑白时代剧，其中扮演信长的是江口洋介。



直击·历年 ACG 信長公 盘点

nobunaga's ACG history



三观颠覆的『愚者信长』与『信长之枪』

Nobunaga the Fool & Nobunagun

『愚者信长』是神棍监督河森正治“多次元企划”的第一弹，除 TVA 外舞台剧及漫画企划同步进行。据闻宇宙混沌之初，世界被分为东西两星，西星先一步得到龙之吐息，起码表面上繁荣安定，东星却仍为霸权战乱不断——单看设定就一股扑面而来的狂气与中二。更令观众瞠目结舌的是，第一话便出现了圣女贞德在达芬奇的带领下坐着麦哲伦的宇宙飞船逃到东球这种神展开，信长公眼见天降刚大木，更是瞬间傻子那附体，直接化身信长·F·清英。其脑洞之大与当年的『创圣的大天使 EVOL』有的一拼，但 ED 响起 CV 表出现的瞬间，还吐槽得意犹未尽的声优控们膝盖一软，这堪比『歌王子』的豪华阵容啊……

『信长之枪』是久正人 2011 年开始在杂志『COMIC Earth Star』上连载的作品，宣布 TVA 化时才出了三卷单行本，能在内容完全不够改编的情况下迅速 TVA 化，大概只是为了搭上信长热的顺风车吧。与『愚者信长』好歹有名为织田信长的洗剪吹帅哥登场不同，『信长之枪』中的信长退居二线，完全处于背后灵状态，因为主角只是个继承了信长 E 基因的女高中生罢了，在怪兽莫名其妙地入侵，妹子莫名其妙地觉醒后，地球保卫战也顺理成章地展开，欢迎收看基因改造人 VS 环太平洋怪兽（误）！

『愚者信长』与『信长之枪』的共性在于，二者都是以信长为噱头再噱头后的结果，已接近“被玩坏”的边缘。『愚者信长』中的信长尽管性格奔放，脱离常识，敢为天下人之不敢为，但这与其说是信长，不如说是 mamo（编著：宫野真守的昵称）所配各种中二角色的杂糅。尽管信长偏爱西洋玩意儿，对火枪铁炮投入的规模属战国第一，但这并不代表弓箭与高达齐飞的局面看起来不诡异。『信长之枪』中，妹子的枪口上印着醒目的“永乐通宝”四个大字，但也只是照葫芦画瓢，得其形而不得其神罢了（当时整个亚洲以明朝的贸易体系为中心，永乐通宝相当于现在的美元，是硬通货，信长将其印在军旗上，但为何选择“永乐通宝”尚无定论）。

继 FSN 大卖后，ACG 圈竞相穿越。其用梗之滥之频繁已经到了时光隧道都快发生交通堵塞的程度。在传统的穿越显然已经不够看的当下，『愚者信长』与『信长之枪』不约而同地选择将穿越版图扩大，历史人物不分年代国籍，





统统丢进来一锅乱炖：『愚者信长』中凯撒、亚历山大、汉尼拔能同坐一张圆桌，金发碧眼、巨乳白丝的贞德竟然就是森兰丸的真身（这化历史著名BL为BG的行为更是对消费能力拔群的腐女的大不敬），『信长之枪』中信长和开膛手杰克前线杀怪，甘地和牛顿阵后支援……明明这里面随便哪个牛人拎出来都能单独成篇，不讲究章法的硬拼乱凑却只是让故事看起来更杂乱罢了。



“信长粉”的光荣
nobunaga fan the KOEI

信长公能在1亿3000万的调查中一举夺得“日本民众最喜爱的历史人物”Best 1，除大河剧的影响外，与『信长之野望』为首的SLG游戏的大卖特卖也是分不开的。而靠SLG起家并将SLG发扬光大的，就是这个1978年创社如今已是日本老牌游戏厂商的光荣株式会社（虽然现在叫脱光社）。1980年代的日本游戏界几乎被动作和射击类垄断，单纯出于对历史的痴迷，社长襟川阳一（当时出于商业炒作的必要，负责营销的社长夫人惠子杜撰了一个名为“涩泽光”的天才游戏制作人，二十年后才揭开其神秘的面纱坦白为社长本人）创作了一个武田信玄VS上杉谦信背景的游戏『川中岛合战』，这是日本乃至亚洲第一款历史题材SLG，并取得了夫妻俩意料之外的成功。首炮打响后，光荣再接再厉，于83年推出了日后被称为“光荣三本柱”之一的『信长之野望』。『信野』系列的诞生是里程碑式的，它不仅帮光荣赚得盆满钵满，奠定起光荣在SLG界无可争议的霸主地位，也见证了光荣二十年来的兴衰起落。

很多年之后，经历了家用游戏机的改朝换代和Online游戏崛起的冲击后，襟川阳一重新谈起『信野』系列的本质时，仍给出了“真实、即时、戏剧”三个关键词。不管什么类型的游戏都以历史为背景，这可以说是光荣最大的卖点，即便是恋爱养成游戏如『遥远的时空中』也蕴含了平安时代的古雅与唯美。这份对历史的高度拟真，对细节的考究琢磨，可以说是光荣能从浩如星辰的游戏厂牌中脱颖而出的关键（光荣对美工和音乐的讲究也是出了名的，如今大红大紫的菅野洋子就曾是光荣的御用音乐人），当然这一定程度上提高了玩家的入门门槛，从经营角度来说不利于公司扩大市场份额。但后期『三国无双』抛弃传统的SLG，以“打得够爽”为卖点反复刷钱，又引来老玩家的不满与非议，让光荣十分两难。

在『信野』系列中，光荣给了信长综合能力最高的评价，并尤其肯定他的政治手腕和外交本领。像光荣这样把信长当作时代的英雄、百年难得一见的逸才去塑造的其实算少数——不纯粹以武斗论高下，这显然与光荣创造性地将经济、军事、政治等元素吸纳到游戏里，着眼于策略、着眼于经营，最终形成“内政+战争”的二元结构模式有关。因此即便是在以丰臣秀吉为主角的『太阁立志传』中，身为主公的信长拥有压倒性的存在感大家也并不觉得意外。继孔明、曹操后，信长成为“英杰系列”的又一主角单独立传，也算情理中事。『信野』系列和英杰系列的『织田信长传』基本涵盖了信长一生的大小事件，甚至包括少年时女装跳舞、父亲的葬礼上掷香佛面等细节。尽管随着PC硬件的发展，武将们的头像逐渐高清，信长的长相也越来越脱亚入欧，但信长放荡不羁、不守常理、灭佛毁道、雄霸天下的一生确实得到了相对完整的体现。



“信长黑”的CAPCOM
nobunaga anti CAPCOM

虽然没人能否定信长的历史地位和身为政治家的魄力，但在ACG作品里，我们看到更多的还是作为“魔王”的信长。不仅死后几十年复活跑到『鬼眼狂刀』里做BOSS大战幸村，『樱大战5』中更把他老人家抬出来继续做纽约大战的幕后大佬。而在游戏业界里，不同的公司似乎对信长态度相差很大，如果说不断传播信长正能量的光荣是坚定的“信长粉”，那从『鬼武者』系列就开始强化信长魔王形象的CAPCOM就是业内彻头彻尾的“信长黑”。

05年，在『三国无双』已横扫各游戏机平台后，CAPCOM借着无双的东风，也趁势推出了一款乍看十分相似的『战国BASARA』，以至于闹不清的玩家一度将其当作“战国无双”。与光荣基本遵循史实的坚持不同，CAPCOM压根





不管会不会造成应届考生的困扰，明明武田信玄死时幸村才六岁，这两人却整天腻在一起真情对吼“馆主大人——！”“幸村——！”。上杉谦信性转成女人已经算客气了，想想本多忠胜吧，那可是连人类都不是了啊！“BASARA”汉字写作“婆娑罗”，本就有否定传统、随性豁达之意，想必就是为了契合游戏夸张潇洒的风格定位，制作人小林裕幸才会选择深度中二病患者伊达政宗做主角。尽管在历史的醍醐味上不如光荣，但若比起动作游戏的开发功底，CAPCOM 可是甩出光荣几条街。爽快的手感、华丽的连续技，都是『BASARA』能吸引男性玩家的关键。除打斗时的 3D 质感外，情节部分全部交由 Production IG 绘制成 2D 动画，仅有 16 人的可选角色也全部请来大牌声优，『BASARA』在女性玩家和腐女中也掀起空前热潮，形成内行玩门道、外行看热闹的有利局面。

既然伊达政宗被设定为初出茅庐却目指天下的愣头青，那终盘的 BOSS 必得是成就了霸业的掌权者。历史上织田信长、丰臣秀吉、德川家康都曾到达“天下人”的高度，但家康怎么看都是沾了长寿的光，带点渔翁得利的嫌疑，在信长强大到令人不寒而栗的气场对比下，身为第二季 BOSS 的秀吉也不过是只攻击力高血量足反应迟钝的猩猩罢了。相比之下，还是游戏及 TVA 第一季里头盖骨饮酒、以恐怖手段支配天下的魔王信长更加狂霸酷拽叼。再看看魔王身边，除森兰丸还勉强有些正太的憨萌外，浓姬是“双枪老太婆”架势的蛇蝎御姐，历史上以嘴炮见长的明智光秀更是被扭曲成 SM 系的变态（历史记载光秀毛发稀少，信长就常拿他的光头来调侃，还取了个“金柑头”的外号。如此有名的秃顶，在各种作品中却常是长发角色）……



第六天萌王、娘化信长
nobunaga girls

『织田信奈的野望』是 GA 文库发行的轻小说（今年改为富士见 Fantasia 文库，无特殊情况中途变更发行商在轻小说界非常罕见，因此也引起了相当的猜测），光看名字就知道在山寨『信长之野望』，加上设定上男主就是『太阁立志传』的资深玩家，因此与光荣一样算是“信长粉”派。TVA 改编时一话拿下美浓，两话统一尾张，强敌六角一句话带过，集数还没过半，大名鼎鼎的桶狭间就来了，一副准备三倍速快进完信长一生的样子，很难帮观众培养起对信奈的感情。但毕竟是讨好男性观众的后宫向，穿越为丰臣秀吉的男主攻略妹子的重任倒是丝毫没落下，信奈这边还没上洛，男主身边已是萝莉成群了。

改编自弹珠机游戏的『战国乙女』同样是女主角穿越成秀吉，但比『信奈』容许“姬武将”的设定更极端，『乙女』中的战国变成了个女儿国般没有男人的世界，一个男人和一群女武将是后宫向，全员性转就只能走百合路线了。于是本能寺那把火就成了明智光秀醋火中烧因爱生恨的结果。『战国 Collection』同样是全员性转，只不过这回是倒过来穿越，历史名人们全穿到了现代。一方面穿越过来的名人包罗万象，除战国群豪外，还有三国和新撰组的，另一方面『Collection』走的是单元剧般一话一主角的路线，加上大量的 NETA，反倒有些实验动画的意味。有趣的是，在『乙女』里被 NTR 的光秀



▲『战国乙女』



▲『战国 Collection 』

在『Collection』里终于与自家主公尽释前嫌，没羞没臊地生活在一起了。

伟丈夫实为奇女子的颠覆并不稀奇，三国武将就常被性转，就算真人剧也曾脑洞大开拍摄过『女信长』（13年4月于富士台开播，信长由天海佑希扮演）。以『信奈』为例，娘化后的信长化残忍为任性、化凶暴为傲娇，原本杀伐果断的百炼钢也全化成闹别扭、不坦率的绕指柔，再怎么给自己压担子洗脑，内心深处仍是个爱哭、需要家人的爱、容易攻略（误）的女孩子。历史上信长拿下美浓后，改稻叶山城为“岐阜”，取西周文王“见凤鸣岐山而有天下”之意（天朝又来刷存在感了），但『信奈』中则将更名的原因解释成“岐阜”与“义父”同音，是信奈为了感谢蝮蛇道三把自己当自家闺女来疼爱，满满的人情味儿。至于蝮蛇为何能活着见到美浓易主，与此类作品多为极端和平主义的欢乐向有关，美少女间打来打去也就看个反差萌，当真闹出流血事件就煞风景了。这就要难为男主角圣父做到底送佛送到西，反叛的信胜要刀下留人，敌首今川义元杀不得，连蝮蛇都得从包围战中救出来，就算世界线变动得一塌糊涂，也不能破坏信奈第六天“萌”王的形象。

■『樱花战国 』



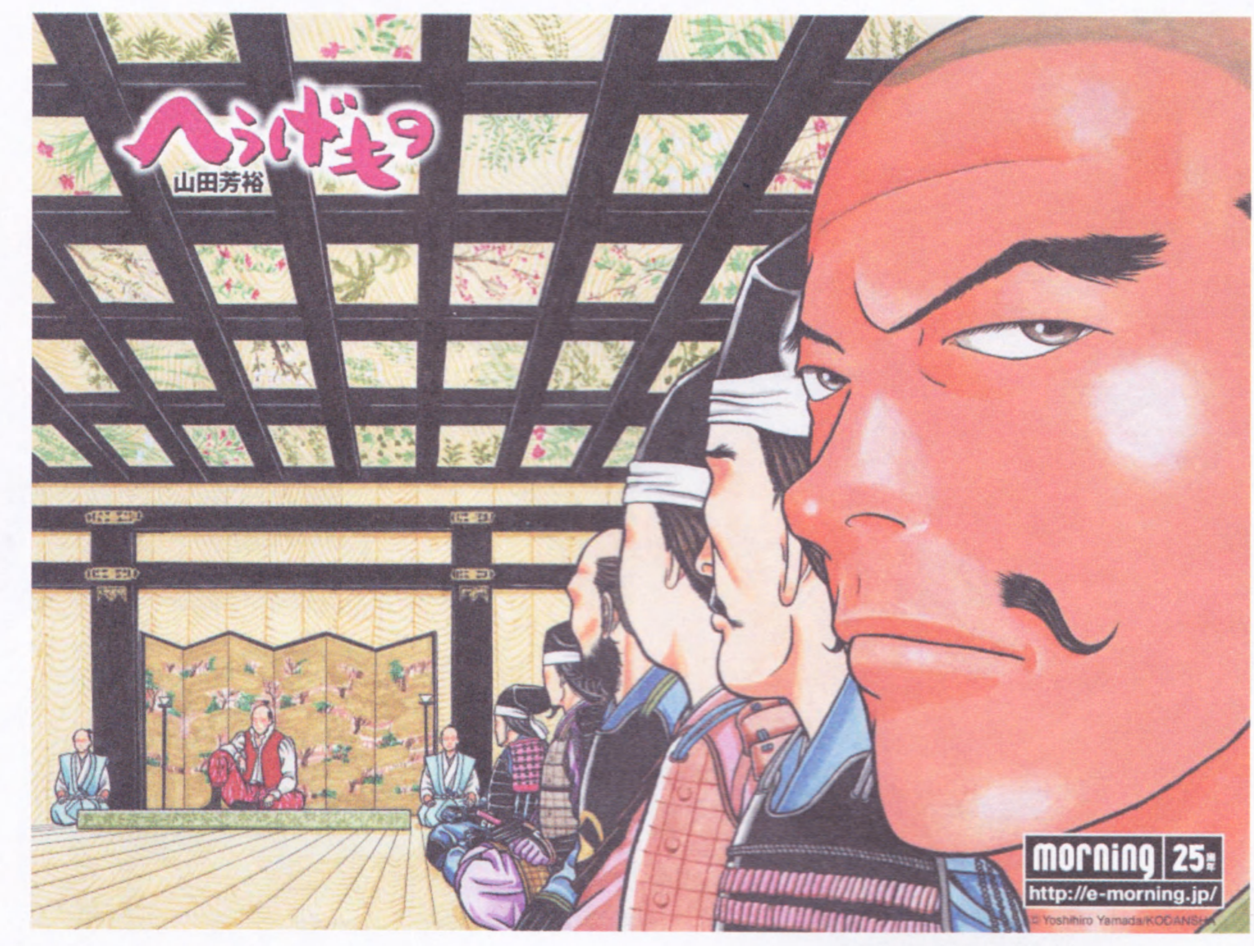
■『战国恋姬 』

顺带一提，娘化武将近年来在 GALGAME 领域也是一大热门题材。数年前靠一款以三国武将为题材的『恋姬无双』一炮走红的公司 beason 在去年年底终于发售了酝酿已久的『战国恋姬』，其中在众多武将里，制作者毫不犹豫地将信长定为了第一女主角。无独有偶，在 2010 年由 ApRicoT 推出的『樱花战国』这款以“转生武将”为话题的作品中，第一女主角也是信长（的转生妹子），而主人公居然叫明智光秀（不过故事会被告知他实际上是浓姬的转生）……



颜艺之王、冷门佳作『战国鬼才传』
Hyouge Mono

由漫画家山田芳裕创作的『战国鬼才传』曾于10年获得“第十四届手冢治虫文化赏”漫画部门大赏，本作另辟蹊径地以古田重燃的视角切入，在一堆以战国为噱头卖萌卖腐卖肉的作品中显得相当有格调。古田重燃是织田信长的家臣，虽不像柴田胜家、丰臣秀吉那样在战场上为信长立下汗马功劳，但古田跟在信长身边近二十年，总有一份信任在，因此尽管古田没什么大功劳，信长仍赏他俸禄使其得以参加高级会议。古田此人的妙处就在于脑袋里想着出人头地、功名利禄，身体对物欲却很诚实，出门横刀立马，回家栽花喝茶，如斯乱世，倒也在戎马倥偬和艺术人生间觅得了一种奇妙的平衡。历史上的古田作为“利休七哲”之一，以千利休后第一茶人闻名。这种耽恋古拙之器、沉迷茶道世界的文艺青年在『BASARA』里连过场都不够格，但无疑提供了另一种审视战国、审视信长的方式，与附庸风雅、自提身价的伪文青不同，古田是真货，因此他发现平蜘蛛釜之类的好东西时丰富多变的颜艺，也是TVA的一大看点。



古田眼中的信长，是个复杂的个体，有着残忍和豪爽一体两面的性格，喜好新奇、华丽的事物，常穿着天鹅绒质地的南蛮服装，一身佐罗打扮，还把安土城建得极为绚烂；敢使用移动堡垒般的坚船利炮的破天荒似是与生俱来；对部下更是说一不二，认可的建议立马推行，说错话的也当下斩首，尽管常有伴君如伴虎的危机感，古田对这位眼界开阔，不满足于日本小小岛国的主公仍是非常崇拜的。在本能寺一事上，『鬼才传』也给出了截然不同的“真相”——擅长权谋的秀吉撺掇精神卫士光秀发动本能寺之变，秀吉甚至先一步潜入将信长暗杀，而这螳螂捕蝉黄雀在后的食物链中，处于最深处的竟是古田的师傅千利休，对这位想要用“艺”建立起一个寂静国度的老和尚来说，信长偏爱“武”、华丽壮阔的文化自然是不上档次又相当碍眼的。





历史上对明智光秀发动本能寺之变的原因有诸多猜测，或因憎恨信长斩首波多野家家主而迫使波多野家杀了作为人质的光秀的母亲、或因不堪信长一次又一次的羞辱和猜忌、或如『鬼才传』所言正义到近乎洁癖的光秀有着太过高洁的理想……但不管光秀弑主是拯救苍生还是众叛亲离，对包括千利休在内的上流社会和主流利益集团来说，本能寺那把大火烧得及时烧得痛快，彻底否定了信长“改革者”的身份。当然光秀呆子的这把火，也让日本资本主义的发展多绕了整整两百年的弯路。

结语 epilogue 第六天魔王 还将一次次降临的

身为历史人物就永远不可能有盖棺定论的一天，就算让死者复苏自我剖白，他们也不见得肯说实话，就算肯说实话，也往往因所处立场不同而鸡同鸭讲，孰是孰非，本无人知晓。更何况出于当权者的政治需要，随着时代改移，这些历史人物常成为朝是英雄夕为狗熊的变色龙。拿信长的小老弟德川家康来说，在明治时代家康被丑化为老奸巨猾的小人，到了昭和立马翻案又成了脚踏实地的统治者，与历史谈所谓真相，大概是自寻烦恼。不管是风云儿还是革新家，是魔王还是暴君，是恶搞还是性转，在一千个看官心中，大概也有一千个织田信长。但这个人，他凭借超前的洞察力和盖世的气概，一手劈开了战国纷乱混战的混沌，尽管壮志未酬身先死，但百年来统一的鸿源，总归是在他殒身的烈火中看到了一丝曙光，因此粉也好，黑也罢，对战国来说，织田信长总归是标志性的符号和绕不开的话题，可以肯定的是在日后ACG的战国题材作品中，信长还是会保持很忙的状态，一次又一次地与各位看官相见吧。▲





又到了久违的春季，

隆隆的雷声自南向北，

越过高山，渡过大江。

沉寂在土中的虫，

似乎被雷声所唤醒，

开始舒展僵硬的肢节。

由是古人云：

二月节，万物出乎震，震为雷，故曰惊蛰也。

不过今天我们要说的是另一种“蟲”。

它们不会受到气温的限制。

或长在凛冬，或生于暗夜；

或隐匿深林，或融入人间；

或漂浮空中，或寄住梦境；

或细如蚊蚋，或广似大河。

它们不是我们所熟悉的山鬼野狐，异兽精怪，

却拥有比那些存在更加离奇的身姿。

在说书人澈如清泉的叙述下，

一个个关于“蟲”的故事虚幻又切实。

虚幻的是故事发生的地方很辽远，

切实的是残留的余音却总能直抵心扉。

因为——

无论喜悲，都是人心。

——『蟲师』全面回顾

■ 文 / 浅色回忆 ■ 责编 / 如月千华、稗田阿吃 ■ 美编 / orangec

表之篇

一桶蓝靛，漂流春川

从最务实的角度去观察，我们可以把动画大致分为两类。

其一是以获利为主要或唯一创作目的的商业动画，像我们每周追看的新番，大多属于这类。其二是不以商业获利为主要目的的文艺动画，这种作品少之又少，一年能有个那么三四部就可算丰收。

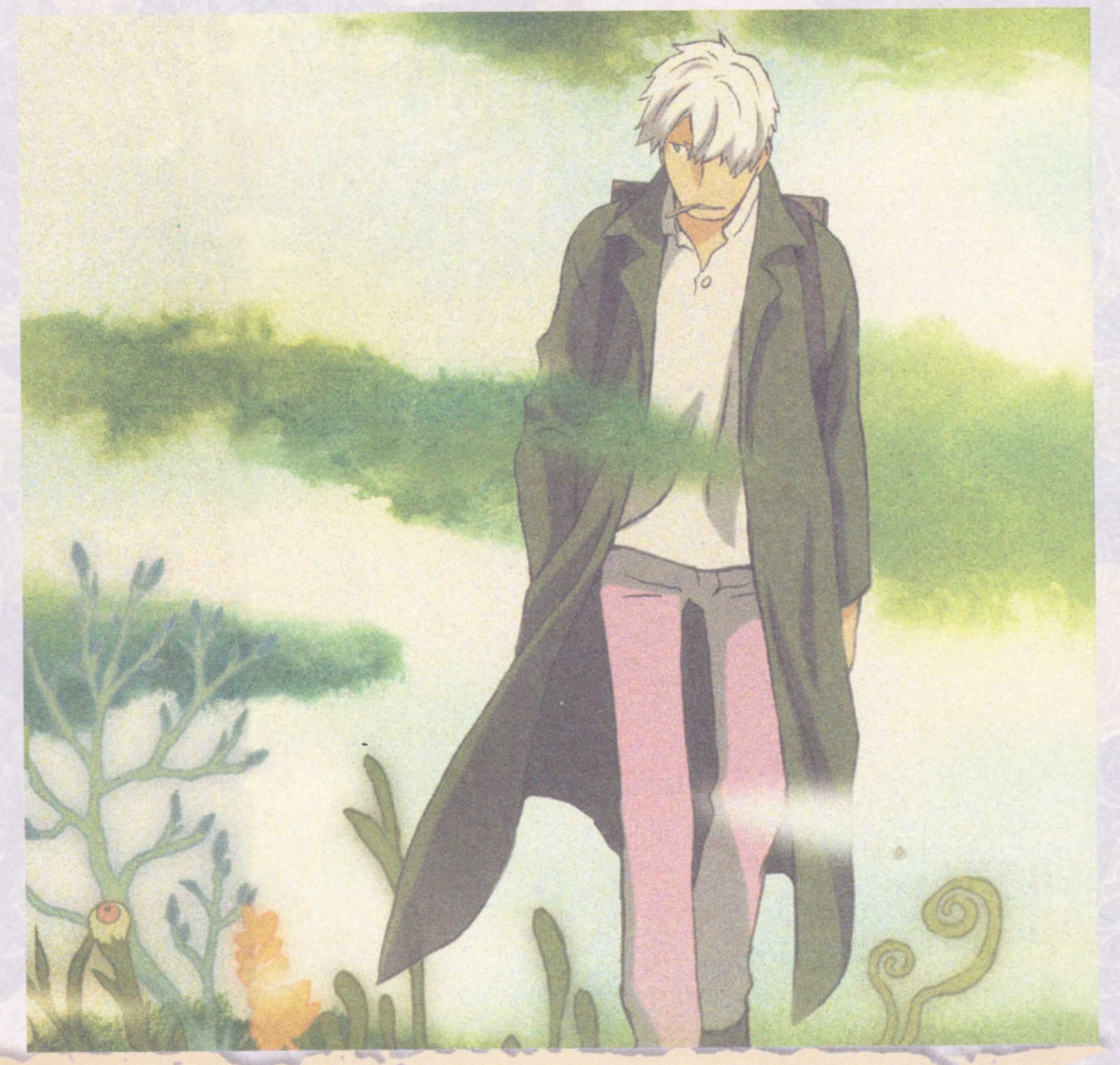
不过，上面所说的只是一般的区分方式，在笔者看来，单纯以商业利润作为标准并非是个好办法。一方面，除了极少数的独立作品，绝大多数的动画无疑都是商业的产物。无论是国民番还是深夜档亦或是院线，都不是个人或小团体玩得起的舞台，也没有哪个富豪会蛋疼到拿着真金白银就为了打个水漂。

既然诞生的过程离不开商业运作，动画的目的也就不可能脱离"利润"二字，不以商业利润为主要目的更多的时候变成了一块好用的挡箭牌。比如『蟲师』真人剧场版在票房口碑双双失败后，大友克洋便机智的表示这只是自己的一次风格练习。

另一方面，文艺片也不一定卖的不好，电影史上票房收入高的文艺片一抓一大把，动画领域里新海诚的几部作品也让他名利双收（虽然诚哥的作品更像风景片），并且只要有观众买账，就会有制作者投其所好，那披着文艺的皮流淌的却是商业的血的动画又该怎么界定呢？

在笔者看来。判断一部作品文艺与否，还是应该回到作品本身的目的上。如果说好莱坞电影的目的是让观众爽到然后开心收钱；猎奇galgame的目的是用大量番茄酱和反常识剧情不断烧灼观众的神经。那么文艺动画呢？其实文艺动画不会有太明确的目的。它的表现可以是清新淡雅的，故事可以是平和温润的，结构可以是简单直白的。关键在于观众能否在观看动画的过程中勾起思绪，点燃感情。并且这也不是单纯的煽情，因为煽情是充满针对性的激发观众某一种特定情感，文艺则只要留存给观众一个模糊的印象。至于掩卷之后观众到底品味到了的东西，最好是"一千个人眼里有一千个哈姆雷特。"

谈了这么多文艺动画，纯因为今天我们所回顾的『蟲师』便是此中的佼佼者。自2005年开播至今，将近十年的时光并没有使之褪色。相反，在这个『蟲师・续』即将播出的四月，依旧有许多人把它奉为清新隽永的文艺经典。那么，就让我们暂且离开繁杂的尘世，和银古一起回到那个杂糅着江户与昭和风貌的时代，再度悠游在水墨般的重峦叠嶂之间吧。





▲收录漆原友纪早期短篇的单行本『发光生物』

表之一：悬崖上，下了巴士的人

初见『蟲师』，曾错认为作者是位敦厚温和的中年大叔。因为银古旅程中每个故事都是那么的富有深意。理应是经受过生活磨练的作者才能拥有的感触。就像安倍吉俊在31岁画出『灰羽联盟』，时雨泽惠一42岁还在连载『奇诺之旅』。但事实证明阅历与年龄和性别并无直接关系。1974年生于日本山口县的漆原友纪在初画虫师之时，还只是20岁的桃李年华。

早在1992年，刚刚过完18岁生日的漆原友纪就在『月刊 Fanroad』上以志摩冬青的名义发表了第一篇作品『花开归路』。受五十岚大介影响颇深的她在创作风格上也充满了真性情。由十几篇短篇组成的『小景杂帐』系列画风写意，洒脱的构图与侧重于气氛营造的内容相得益彰。『蟲师』的原型也正是在这段时间里画就——『蓝色音乐』和『屋顶之宴』分别发表与1994和1996年，名为柊十郎的年轻虫师和叫做小菊的虫师学徒游走在现代的日本，做着与银古并无二致的工作。不过令人惋惜的是，虽然很多读者认为银古与长相酷似他的柊十郎应该有着什么亲戚关系。但漆原友纪却直接在后记里表明两者完全是不同的平行世界。比起那些短篇中现实与幻想交融的日本，『蟲师』的背景甚至不是一个完整的世界，用作者自己的话说就是——"那地方"。

转眼间21世纪将至，漆原友纪也从高中毕业变成了一名大学生。只是在杂志上发表漫画还不能算真正的出道。微薄且不固定的稿费使拿不到连载的漫画作者只能把漫画作为一种爱好。很快，大学中途退学的漆原友纪就面临着坚持梦想还是顺从现实的两难选择。在日本，漫画家最好的出道途径无疑是参加各种杂志每年举办的比赛，如果能拿到好的成绩，不仅能获得连载机会，还能额外获得一笔不错的收入。

只是漆原友纪开始战绩不佳，投了好几次新人赏都铩羽而归。正当她心灰意冷准备放弃成为职业漫画家像个普通人那样去找份工作时，她最后一次终于得中。投稿拿下了 1998 年『月刊 Afternoon』的冬四季赏，而这部被幸运女神青睐的作品，正是『蟲师』。

『月刊 Afternoon』是讲谈社旗下一本面向高端读者市场的青年杂志。连载过诸如藤岛康介『我的女神』、岩明均『寄生兽』、木尾士目『现视研』、樋口朝『王牌投手』等不少我们耳熟能详的作品。在日本漫画界中，『月刊 Afternoon』的作品素质也是有口皆碑，刊载的作品大抵画风细腻、题材严肃、内容成熟、格调清新，形成了一种区别于整个业界的独特风格。这样的平台与『蟲师』正好胶漆相投，漆原友纪自此顺风顺水：2003 年，『蟲师』获得了日本文化厅漫画部门的优秀赏，动画化逐步提上了日程。2005 年，由 artland 制作的 TV 版登陆富士电视台。在获得了上佳口碑之外，作品的碟片销量累平过万。同年，漫画销量也突破 250 万本。在完结后的总销量更是达到了 460 万本。虽然这样的数据在千万级销量多如狗的日本漫画中并不耀眼，但作为一部文艺内涵向的青漫却足矣感到骄傲了。

无论『蟲师』中优雅精致的美景，还是漆原友纪笔下细腻隽永的画风，都和她的故乡密不可分。作为本州岛最西部的一个县，山口县三面环海，有着众多小岛和壮阔的侵蚀海岸。县内九成丘陵一成平原的地貌也造就了复杂多变的气候——南部温暖少雨，北部却寒冷多雪。不难想到，『蟲师』故事里那一个个与世隔绝的小村，在现实里也许就星罗棋布的分布在山口县的山峡之中。在这样生机盎然的土地出生长大，自然会被环境与人交融而成的风景所吸引。实际上漆原友纪也的确是位热爱旅游的行者，日本的山川河流大抵都留下过她的足迹。而如果读者您去过有名的熊野古道和充满古意的白川乡的话，想必还能发现一些『蟲师』场景的原型。





『蟲师』之外，漆原友纪的作品还有短篇集『漆原友纪作品集』和上下两卷的新作『水域』。本节的标题“悬崖上，下了巴士的人”便是出自短篇集的第一个故事——在巴士的终点站孤零零的伫立着一个小卖部，母女两代店长坚持在这里开店的目的，是寄希望自己的存在能让乘坐巴士来跳崖的自杀者在最后的时光能因为遇到了其他人(自己)而改变主意。某种意义上，漆原友纪对于漫画的态度也是如此，她不求大卖，也并不勤奋高产。作品的风格从来格调淡雅，就像伫立在车站前的小店，虽然乍看平凡无奇，但即使只是进去买一包烟，心境也会不自觉随之改变，原本因为心浮气躁而越走越窄的视野，竟能豁然开朗。

『水域』则是漆原友纪根据自己的童年所构筑的故事。久未降雨的小镇，存在于梦中的雨之村，水库下的遗迹，分裂成两半的眷族。虽然人物和场景无疑都取之日本，可读起来却能嗅到一种熟悉味道，那是儿时苏式筒子楼墙壁上被油烟熏出的烟迹，那是童年绿荫围绕下夏天的知了。那是我们魂牵梦绕的故乡，那是心中物是人非的乡愁。

不得不承认的是，如果没有 2005 年的『蟲师』TV 版，这种恬淡的风格也许永远没有机会被我们看到。小说漫画游戏改编的动画有很多，却少有『蟲师』这种青出于蓝而胜于蓝的情况。如果我们说『蟲师』的原作是 1，那么 TV 版就是 1+1>2。因为与之相加的另一个 1，也有着非同一般的情怀。







表之二：The Sore Feet Song

I walked ten thousand miles,

ten thousand miles to see you。

And every gasp of breath,

I grabbed it just to find you。

熟悉的歌词带来熟悉的感觉，来自苏格兰的 Ally Kerr 乐队在『蟲师』的 OP 中把 Indie Pop 风格柔和唯美的一面发挥到了极致，也体现出增田俊郎高超的作曲技巧。这位 1959 年出生于东京的作曲家对于音乐的兴趣源于儿时听到的非洲民族音乐。在中学时代就成为了业余的音乐创作者。也许是受到了同是音乐家的父亲的影响。增田俊郎在音乐上的涉猎十分广泛，爵士、古典、流行都有接触，对钢琴和架子鼓也是轻车熟路，还在乐队中担任过键盘手。与之相对的是他的为人颇为低调，长期以来一直在做的都是录音、配乐和舞台监督等幕后工作。正式开始给动画做配乐始于 1997 年的『晴天小猪』，说起来这部动画天朝也曾有过引进，只不过那个时候的我们都不会去注意 staff 名单吧(笑)。





■增田俊郎

从 1997 年到 2002 年间，增田俊郎陆续给『Da!Da!Da!』、『魔力女管家』、『青出于蓝』做了配乐，不过他第一次真正被观众记住却是因为『火影忍者』。无论是佐助离开木叶村时的『呜呼师弟爱』还是著名的『宁次之死』都堪称一时经典。然而随着火影的持续制作，增田俊郎的局限性也逐渐体现了出来，柔和忧伤的曲子对于他来说自然得心应手，昂扬或是激烈的曲风就并非他所长了。于是火影的配乐逐渐被摇滚乐队“六三四 Musashi”接手。当然，此时增田俊郎也找到了更适合自己的题材——那就是『蟲师』。

在观看『蟲师』的时候闭上眼睛，你会看到什么？至少对于笔者来说，脑中将会出现由配乐浸染而成的透彻色泽（那位说看到光之河的，快出去走走吧，你宅太久了）。用增田俊郎自己的话说，“在为『蟲师』作曲的时候，他并没有刻意去做什么，仅仅是读完一个故事，由音符组成的短句就自动地跳了出来。”也许，曲子本身就藏匿于漫画的夹缝或是大脑的某个抽屉里。又也许，世上真的有“蟲”，它们真的钻进了增田俊郎的意识，或是用牵丝控制着他的手指谱下了旋律。

不管怎样，『蟲师』的配乐让原本禁锢在纸上的人物和故事活了起来。例如第六话『朝花夕露』的缠绵琴音，就好似海岛的石窟里的花朵静静开放又衰败，然后当太阳初升迎来新的轮回。又如第十五话『春啸』，开篇模仿雪融的点滴电子音在结尾又淡然而止，恰如那在白雪中只绽放一瞬的春。还有乍听起来差不多的『枕小路』和『笔之海』，同样给人以寂寥感的开局之后，前者转向用电子音营造虚幻，后者则在重复的曲调中音色越来越澄澈。分别象征着两者不同的结局。最后还有『光之酒』和『绵胞子』，增田俊郎对宗教元素的熟练使用为这两首曲子加入了神秘的色彩。

总而言之，增田俊郎的配乐可以说是灵动的『蟲师』TV 版的关键。我们不妨试想一下如果把配乐换成梶浦由记或泽野弘之，虽然论水平这两位可能还要更胜一筹。但结果毫无疑问会是一场灾难。究其原因，除了增田俊郎本就擅长舒缓安静的曲风之外，另外重要的一点理由便是他接触音乐的出发点。在前面我们说过，增田俊郎是通过非洲民族音乐开始对音乐产生兴趣的。非洲民族音乐是什么样的？大家可以去听听拿过格莱美的『文明 4』主题曲『baba yetu』。虽然歌曲本身经过华裔作曲家田志仁的重新创作，但其曲调来源自非洲东岸斯瓦希里族的祈祷歌。乍一听来，会觉得『baba yetu』的恢弘大气与增田俊郎不太搭界。可如果仔细品味，就不难发现两者的旋律中带有类似的通透感和令人舒适的气场。实际上也这是民族音乐的固有长处——能经过时间的洗礼存留下来的旋律自然有着澄澈人心的力量。

于是也就不难解释为什么『蟲师』与配乐能如此相得益彰，浑然天成了。漆原友纪风格的重要组成部分是日本的风土，增田俊郎骨子里带有民族音乐的特质。加上他说少做多的性格也与漆原友纪相似——网络上随便搜索一下就可找到不少他谱的曲子，生活中也能不时听到他的手笔，比如前两天热播的『爸爸去哪儿』里还有两首插曲是他为『元气少女缘结神』写的 BGM。同时他个人的信息却同漆原友纪一样少的可怜。作为 1+1>2 中的另一个 1。考虑到两人性格和风格的类似点，的确增田俊郎是不二之选。当然，要想让算式成功的大于 2，在两个 1 之外，我们也不能忽略连接两者的加号。



表之三：安娜·卡列尼娜原则

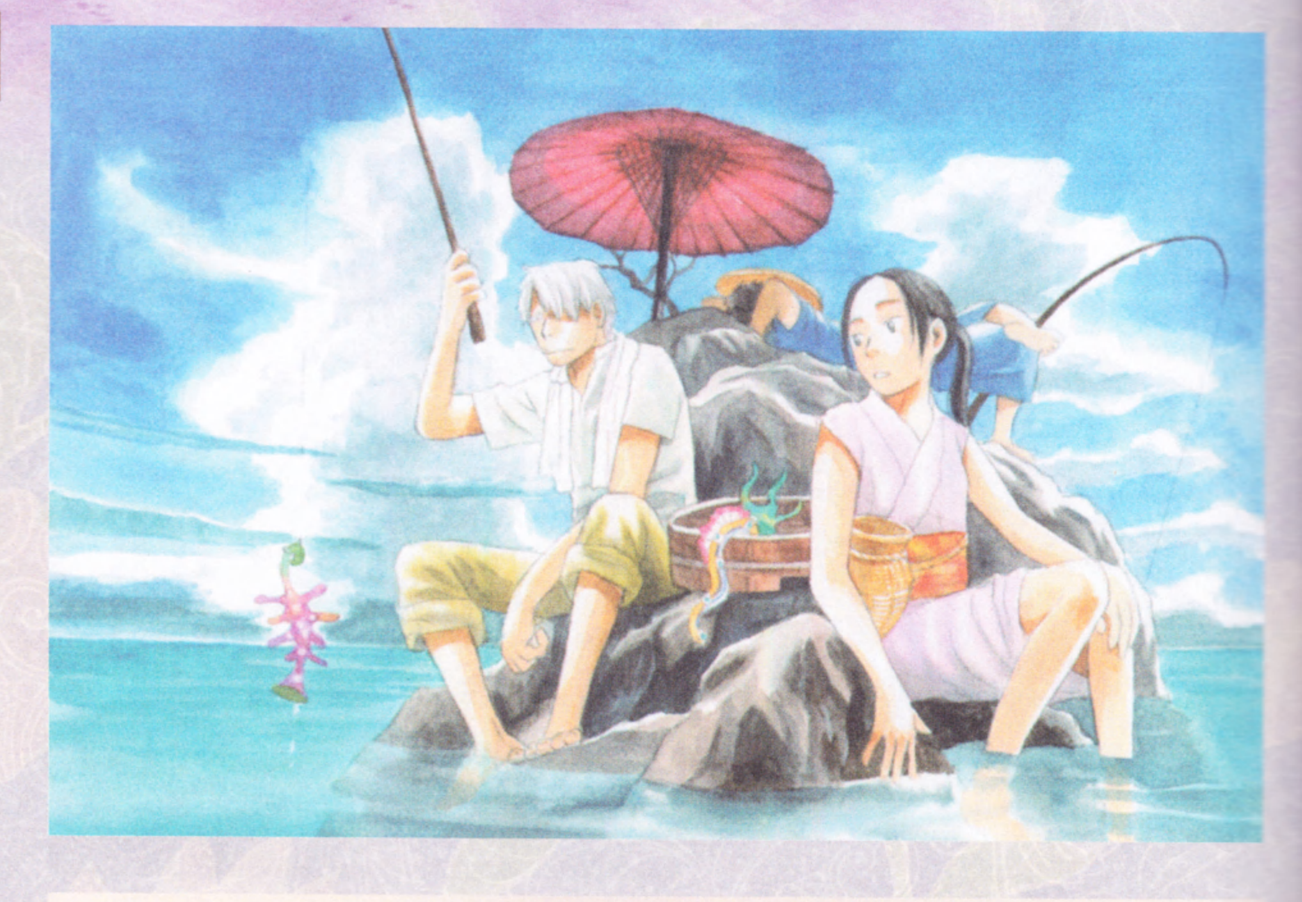
优秀的动画都是优秀的；不优秀的动画各有各的不优秀。

如果你觉得这句话很眼熟，那说明你的文艺水准还是不错的。只要稍加改动，这句话就能还原其本来面貌——托尔斯泰『安娜·卡列尼娜』的开篇第一句："幸福的家庭都是幸福的，不幸的家庭各有各的不幸。"这句话所蕴含的深意在于——幸福的实现需要多个要素的支撑，例如充足的金钱、互补的性格、健康的身体、和睦的亲族等等。其中有一个要素没有实现，幸福就会像瘸了腿的桌子一般摇摇欲坠。所以能够得到幸福的家庭必定都满足了这些要素是相似的。不幸的家庭因为缺失的要素差异而显得不同。

推而广之，这个原则也能方便的套用在其他事情上——例如改编动画的质量。因为有原作的人气和质量做底，这类风险较小的动画每季都会占据新番中不小的比例。然而如果制作方只想完成投资者厘定的任务，那么改编动画是个很好混日子的工作——照猫画虎跟着原作描嘛。但如果是想做到与原作同等水准，甚至超越原作则是难上加难。能同时被原作党和非原作党认可的作品虽然不是凤毛麟角，也是相当稀少。究其原因，一部改编动画要想做到优秀，至少要做到抓住原作主题，保证关键情节，还原故事氛围这三点。

在访谈里，初次担任监督的长滨博史便表达出对一些改编动画的不满："我也看过一些自己喜欢的漫画的改编TV，但不是很欣赏，'啊，这个被改成这样了。''这里很喜欢，却被剪掉了'"。并放出豪言表示『蟲师』一定会百分百的忠实原作。此刻，经过时间的检验我们再审视，他的确没有食言而肥。

说到长滨博史，其实也是个颇为有趣的人。1970年出生的他很早就加入了Madhouse，后又成了自由职业者。不过一直也是在做着各种关于动画的前置和幕后工作。1999年，他与大地丙太郎一起作为监督制作了『柳生十兵卫 心形眼袋』，在与对方建立了深厚的友谊的同时。也通过这部动画认识了增田俊郎。为日后『蟲师』里的再次合作打下了基础。







■长滨博史

在『蟲师』的访谈里，身为一个老资历的从业者，长滨博史的表现就像一个初次面对摄像机的宅男，一直低着头也不知道是因为羞涩还是看稿。但在动画制作上，他却是随性洒脱的很。据说无论是在制片现场还是野外采风还是录音棚内，他都能随时随地的找个姿势快速入睡，就好像一只急于冬眠的狗熊。而在他的从业生涯中，他所监督的作品也是特立独行——嗯，没错，除了『蟲师』之外他只独立监督过两部作品，2008年的『重金属摇滚双面人』和去年的『恶之华』。

应该说，『蟲师·续』最大的利好消息，就是原班staff人马的再集结。在2005年的制作中，

起到加成作用的不仅仅是作为监督的长滨博史，最大限度保留原作味道的作画监督马越嘉彦、制作出真实的自然之声的音响监督田中和也，巧妙的融合了感情与色彩的美术监督脇威志等等也是加号的一部分。如今这个团队重新聚集起来毫无疑问是令人放心的，先行播放的『日蚀之翳』不俗的品质也让 fans 们安下了心。对于这次间隔了多年的再出发，下面这段长滨博史的自白也许更能表露 staff 们的心声：

“(『蟲师』) 是我的全部吧。不管做什么都以『蟲师』为基准。是一切的中心般的存在。只要还继续做监督，就想和『蟲师』共存。从『蟲师』起步，也想以『蟲师』结尾呢。”

总而言之，令人难忘的『蟲师』TV，就是在这样诞生在洒脱写意的原作 + 浑然天成的音乐 + 倾注全力的制作组的三方合力之中，美丽又难以捉摸。如果非要给其加上一个形容的话，大概没有比正冈子规的这句俳句更合适的了——

一桶蓝靛，漂流春川。



今天太阳也东升，而后西沉。

早上开出的花，从花茎上落下。

今天太阳也西沉，而后东升。

河岸一侧，鲜花盛开。

却是与昨日不同的花。

——『朝花夕露』







生命的时钟，其实是可以自由调节快慢的。

几年之前，笔者曾经去过香港，比起自己住了二十年的城市，那边的生活节奏的确要快一些。高峰期每隔 1 分钟就有一列地铁在地下隧道里呼啸而过，大街旁小巷里都是急匆匆快步而行的路人。就连自动扶梯的运行速度也要比大陆这边快上几分。

然而再回忆起小时的乡村时光，却又觉得居住的城市也不算慢。至少在这个城市里没有能摇着蒲扇坐在大柳树下的惬意傍晚，也没有能躺在上面仰望星汉的秸秆堆。

不过，快与慢并不是绝对的。

把两天当做一天过的香港和把一天当做两天过的乡村哪个更快一点其实是个辩证的问题，也许当你忙忙碌碌昏天黑地过完一天后，再回首已经不记得昨天的晚餐。也许在你和乡人的长达一个下午的闲聊中，一周前的村中轶事会被当做话题说个三遍。于是在记忆的作用下，快与慢发生了奇妙的转变。当你过的太快，一天的日子便恍若隔世。当你过的太慢，一年的生活也可以过眼云烟。

把这种快慢发挥到了极致的故事，就是『蟲师』里的『朝花夕露』和『海境来客』。

应该说无论原作还是动画，对章节的安排都是巧妙的。在原作中，这两个同属时间题材，又正好阴阳相对的故事被分别安排在第 2、3 卷。在动画中则是第 6、8 集。既不离得太远，避免读者对先前一篇的印象太弱。又不紧挨一起，



显得刻意造作。记忆和时间在这里变成了一种创作的技巧，让记忆冲淡一点时间，很多事物会显得更美。同时记忆和时间也是两个故事中的主人公选择完全相反的道路的缘由。少女阿古无法接受家族的欺骗与罪恶，更无法接受父亲因童年好友而死。于是选择把自己的时钟拨快到极致。便可以永久的停留在时间的长河之外，失去记忆，不喜不悲。而在迷雾中重逢妻子的四郎，则选择放弃过去的回忆，放下亡妻的发髻，微笑着看着渔村的少女穿起妻子的遗服。

对于这两种选择，漆原友纪并没有表明自己的好恶态度，或许对于她而言。无论哪种选择都是合情合理。逃避也好，前行也罢。其中的取舍得失，大概每位读者都会拥有不同的感触。对于笔者而言，单纯的快或慢都并非完整的体验，毕竟香港再忙碌也有闲适的下午茶时光，乡村再悠闲也有农忙的季节。





里之始：温暖

来，你也试试，听听你体内熔岩的声音

——『柔角』





原作和动画同样选择『绿之座』作为第一个故事，是有其深意的。

一个类似神笔马良的孩子，一个游荡百年的幽灵。还有哪个故事比这个更平易近人又能表现出虫的神奇呢？

漆原友纪曾说过她是先在脑海中想出虫产生的奇妙现象，然后再去思考产生这种现象的应该是什么样的虫。在这个故事里，大概她最先想到的就是祖孙两代人的奇妙重逢和那盏碧绿的酒杯吧。

于是我们看到了勃勃生机的绿和耀眼的金。绿是酒杯，是森林。金是光酒，是生命力。拥有神之左手的少年名为森罗，"夫万象森罗，不离两仪所育"，简而言之，就是他的画能够创造世界。然而拥有如此力量的他却永远没有机会像学园都市的某个人那样大开后宫，也无法创造出一场京骚戏画。命运在赐予他神力的同时便也剥夺了他作为人的资格。为了生存下去，唯一的选择就是自我放逐离群索居。这才有了故事开篇的一幕，果断拒绝虫师来调查自己的少年却会热情的邀请银古喝上一杯果酒。想找个人说说话的孤寂，就这么无声无息的在故事中散布开来。



然而漆原友纪是在用孤寂掩盖孤寂。不过少年的森罗独居 4 年尚且如此，那么 31 年间游离在人虫两界之间的祖母帘子所历经的可想而知。一边是独自书写，另一边是独自注视。『绿之座』的气氛一上来就给『蟲师』定了性。翻翻『蟲师』动画的标题，第二话是暗，第三话是白，第四话是黄。可只要提到『蟲师』，脑海里闪过的第一印象还是『绿之座』的碧绿。并且当森罗画出遗失的半盏酒杯给故事画上一个完美的句点之时，浓浓的温暖也随之从酒盏中涌出。

"今后有你一直陪在他身边。"

在『蟲师』的故事里，最令人舒适的就是这份陪伴。『睑之光』中的小翠虽然失去了光明，却有着冒着同样失去光明的危险也要陪伴在她身边的阿齐。『柔角』中被世间的喧嚣所填满大脑的真火，最终用自己身体中生命的搏动驱走了虫，而这种办法却是母亲用生命传递给他的。腕上那轻微却有力的脉动，的确是父母留给我们最宝贵的财富。

比较另类的讲述还有『晓之蛇』中的母子。失去记忆的确是一件令人悲伤的事情，但我们人类就是这样靠着遗忘来逃避一些事情，从而在残酷的世界上存活下去。抛弃无从改变的，珍视不愿遗忘的。名为"影魂"的虫的入侵反而给了母亲继续向前走下去的勇气，因为至少她不会忘记做饭和自己的孩子——换言之，母性的力量要比"蟲"还强大的多。

不得不说的还有与『睑之光』恰好相对的『眇之鱼』，这个讲述了银古身世的故事本是独立于系列之外，却被监督用安排奴伊的声优土井美加担当每话的旁白这种巧妙的办法串联在了故事里。如果说前面的例子都是人对人的陪伴，那么奴伊之于银古的陪伴，就是传递给了他关于蟲的知识。让这个几乎要被永暗吞噬的故事里，透出一点不一样的光。

来自『蟲师』的第一份印象，应该是温暖。





里之二：旁观

只有我们拥有对于生命的敬畏之心时，

世界才会在我们面前呈现出它的无限生机。

——佚名

『蟲师』中有一个疑问总是会被反复提起——为什么银古穿的衣服和其他人不一样？

在那个分不清昭和还是江户的时代，其他角色都身着传统日本服饰，只有银古是身着圆领 POLO 衫外加破风衣的确颇为个别。对此漆原友纪给出的解释是为了突出角色。但笔者觉得银古的衣着应该还有另一层深意——让他独立于世界之外。



的确，在关于蟲的事件里，银古的态度总是淡淡的，尽管他也会因为事情的紧急程度偶尔露出棘手的表情。不过这只是技术层面的烦恼，就像医生遇到了疑难杂症，并非他的内心有多么大的波动。同时银古的做派和其他蟲师也多有不同，『沉睡的山』中的老虫师心怀村人的幸福，『篝野行』中的野荻冷若冰霜的高傲外表下是一份守护的责任，在第一季没有做出的『荒郊之宴』里聚会的蟲师们也都充满热情和活力。相比之下，银古却一直避免涉世过深。他更像是作者用来观察和讲述世界的眼睛和嘴巴，当蟲与人发生冲突的时候，他尽量用最巧妙的办法介入，做到两不相伤。

这大概就是作者对于生命和自然的敬畏之心吧。

“蟲”的存在并不是我们在神话和传说里常见的精怪一类。那些东西可以驱除，可以消灭，甚至可以变成娘口三三成为基友，因为它们只是一个个独立的个体。但是“蟲”却不能以这种办法来对付。它们不在任何一处却又无处不在。与其说它们类似病毒和微生物，还不如干脆说在漆原友纪的世界里，“蟲”就是自然的化身。人与蟲，就是人与自然。

例如在最初的几个拥有温暖结局的故事后，『枕边小径』突兀地出现在眼前。作者用先扬后抑的手法讲述了一个悲伤的故事——男人不是能做预知梦，而是他做的梦都会变成现实。并且这个故事最伤感的地方并不是男人没有听从银古的劝告，最终做梦毁掉了自己的家庭和全村，而是即使用上帝视角，也无法给他的命运找到一个大团圆的破局点：名叫“梦野间”的虫寄宿在宿主的枕头之中，如果放置不管任由其发展，那就是故事的结局——噩梦毁灭一切；可即使开始就告知真相，也不能保证结局能更好——男人会因为惧怕做梦而衰弱致死。于是银古用药来减少做梦次数的消极疗法便成了唯一的选择，但这选择也只是拖延时间而已，因为人总是会做噩梦的。

老子云：天地不仁，以万物为刍狗。『枕边小径』所表现出的冷酷正是这样的写照，“梦野间”不是为了害人而生，男人也不是为了私利而做梦。可两者就是这么不凑巧的相遇了。就像钠遇到水就会理所当然的发生反应一般。这不是对错或者善恶的问题，而是天地从来只制定规则，而不会为了某人修改规则。











这也是为什么银古往往只点到为止。人定胜天从来只是一种美好又不切实际的愿望。像云吞（不是每天早晨你吃的那个）化为砚台的『憩砚之白』、生死传承的『海中龙宫』、有着能吸引野锈的嗓子的『锈声』都是解铃还须系铃人，银古能做的最多只是给当事人指点一下大致的方向，前进终归还是要靠自己。

唯一的例外也许就是『绵胞子』了。在『枕边小径』中，银古曾鼓励男人说："谁都没有错，人和虫都只是为了生存。所以你要活下去。"『绵胞子』中则延续了这句话——

绵吐："为什么要杀我？"
银古："因为你们吃了人的孩子。"
绵吐："我们又没有错。"
银古："我们也没有错，只是我们比较强。"

乍一看去，『绵胞子』这个与『枕边小径』遥相呼应的故事似乎又是个无解之局。不能放任会吃胎儿的绵吐肆意生长以危害更多的人，可杀掉从外形和意识都可以等同幼儿的绵吐又过于残忍，并且会断送那对夫妻生的希望。也许是银古从男人的故事中得到了经验，这次他用一个善意的谎言给予了夫妻活下去的勇气，给予了冲淡他们悲伤的时间。自己却带上绵吐继续云游，在这个物竞天择的规则里找到了一个微妙的平衡点和虽有隐患却不失人情味的结局。

里之三：物哀

"虽然得到幸福的机会非常短暂，但追求的渴望无论人或虫都一样强烈。只要有这种愿望，希望就恒久存在吧。"

——『一夜桥』

如果要问当代的日本人最缺乏什么，答案大概是幸福。

随便找几个数据，2012年法国人的幸福度调查，日本人的幸福度是16%，中国是19%。经合组合2011年给出的40国幸福排名里日本第21，中国第8。盖洛普在2012年底的调查中日本59位，中国33位。

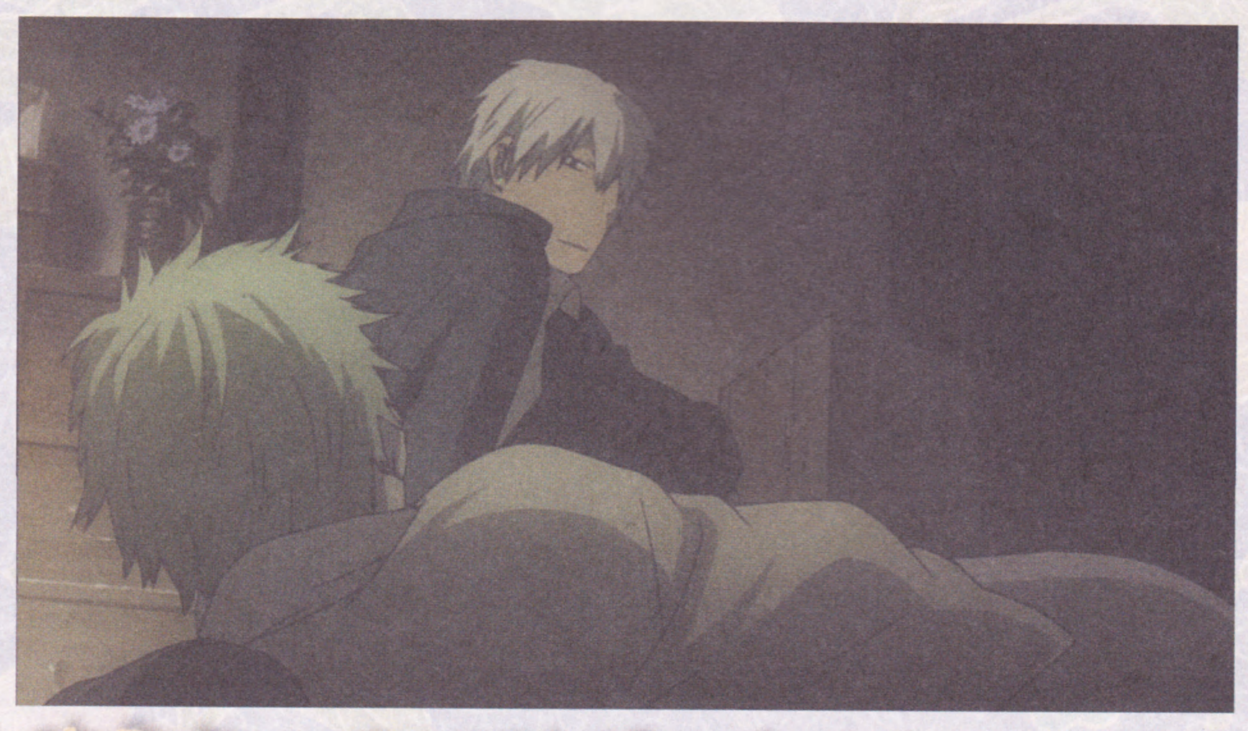
当然，每年闲到统计世界各国幸福度的组织有好几十个，因为标准不同所以排名也常有波动。其中当然也有日本比中国高的数据。但不论怎么波动，我们都会惊讶的发现作为亚洲唯一发达国家的日本（韩国是否是发达国家各个标准下有不同）的幸福度竟然和我们伯仲之间，而不是和欧洲或是美国，澳大利亚差不多。这其中固然有近年来日本经济停滞乃至倒退的缘由。但更根本的原因恐怕还是日本人心中"幸福不在"的特点。

日本传统道德所提倡的是自我牺牲的价值观，在这种价值观下祈求个人的幸福岂不是离经叛道之举么。再加上日本的集体观念和集体社会。长久以来就正视幸福的习惯就缺失了。这说法并不是笔者脑补出来的，而是日本哲学家，京都大学教授，瑞宝勋章获得者田中美知太郎的论断。并且这一点从主要面对青少年的GAL、轻小说和动画中也有体现——对于这个年龄段特有的反传统心理，无论主角是中二还是平凡，到最后都是在追求幸福，并且还得是"大家的幸福"。





于是『蟲师』中就有了一夜桥，阳光之于架桥的虫，正如幸福之于那对私奔的男女。只不过蟲没有情识，可以为了一个目的努力积攒20年。而人拥有牵绊，女孩在犹疑之中一脚踏空被蟲利用了身体，男孩无法用女孩当做桥梁于是也落入深崖。这个故事可谓悲喜参半吧。

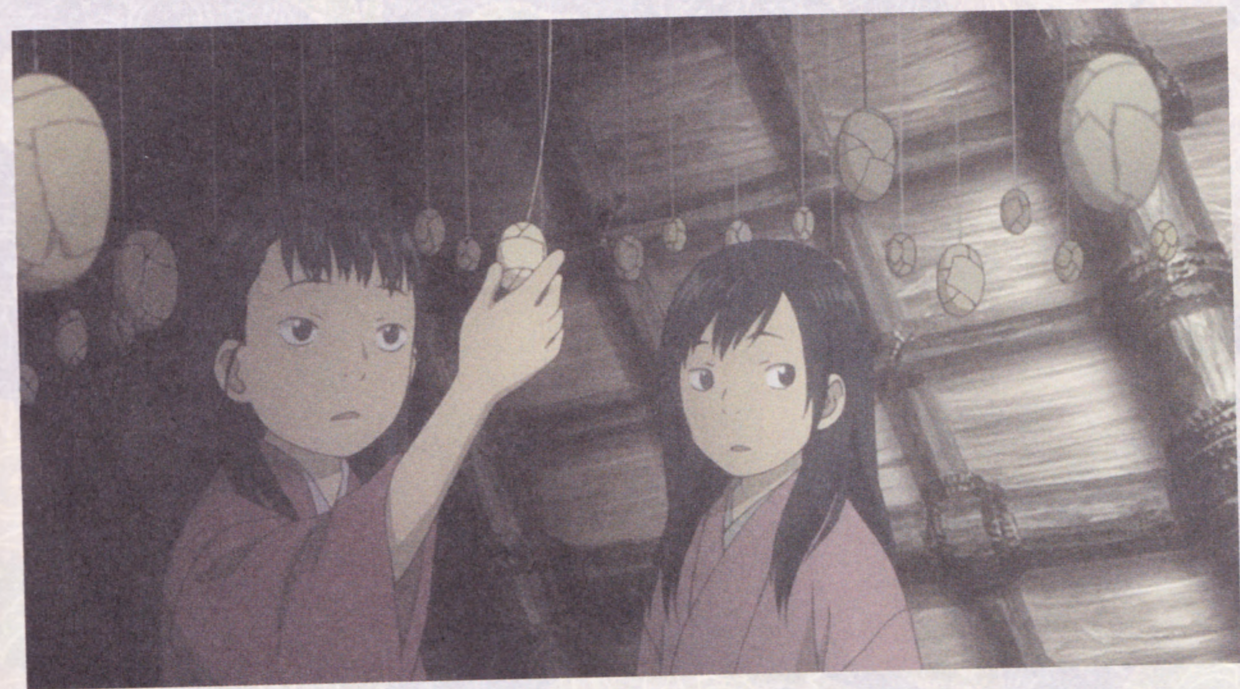


悲的是有情人无法终成眷属，双双陨落。喜的是至少男孩在最后还念着早已死于的恋人。这个故事也是日本人与幸福的写照——明明一往无前就能实现的事情，却总是因为这样那样的原因缩回原地。其中的纤细与纠结便也形成了日本世间特有的情调——物哀。

物哀并不仅仅是睹物伤情，按照江户时期的文学大家本居宣长的说法，物哀就是知伤感之心。而这个“伤感”则被解释为“真情流露”。也无怪乎他认为人情就是一种“纯粹的、无常的、薄命的、懵懂”之心。在明治维新之前，日本人所见的无外乎小山小水，小桥小庄。所感的却总是狂风海啸，地震山崩。在这样的生存环境中，如果不能体会出人生无常，一切幻梦，反倒要让人咄咄称奇了。

对于这种无常的表现，当属介绍蟲师通讯工具的『虚穴取茧』一篇。作为“虚”之一族，从小就知道虚的危险性的兔泽绮和兔泽绪处处小心不要身处密封的房间。但又怎么算的到被风吹落的被单也会成为可怕的陷阱。于是姐妹的一人只能一直徘徊在空无一物又无穷无尽的虚穴之中。尽管有银古的介入，也没有成功的救出，不，甚至没有找到陷入虚穴的绪。但命运又总会在关键时刻捉弄人，在遥远某处养蚕的人家，一个小女孩奇妙的破茧而出。







同样关于迷失的故事还有『天边之线』，被天边草沾染过的少女吹依旧处在连接天空不确定的线上，能维持她在人世间存在的，除了银古提供的药物还有想要保持人类状态的意志。可她与清志朗少爷的爱恋却被清志朗的父亲所反对。在与父亲的争执中，清志朗也逐渐迷失了自己，试图用禁止吹外出的办法来缓和两边的矛盾，可是吹却再次失踪不见。

兔泽绪是迷失在错乱的空间中，清志朗则是迷失在纷杂的人间里，正如银古所说，吹其实并没有再次回到天上，只是因为连最珍惜她的人都开始否定她的存在，当一个人被世间所有的人都否定，即使存在，也似不在。

“笨蛋啊吹，白天的时候星星也在天上的啊。”

“真的？！”

“真的。它们只是因为阳光太强而看不到了，其实还在天上的。”

“那里也不会去……虽然看不见，但是…一直在天空上……”

喜欢星星的少爷，温柔贤淑的侍女，这个颇具日本传统风格的故事所道出的道理也充满着传统的感觉——摒弃让你炫目的外物，真情就在你身边。

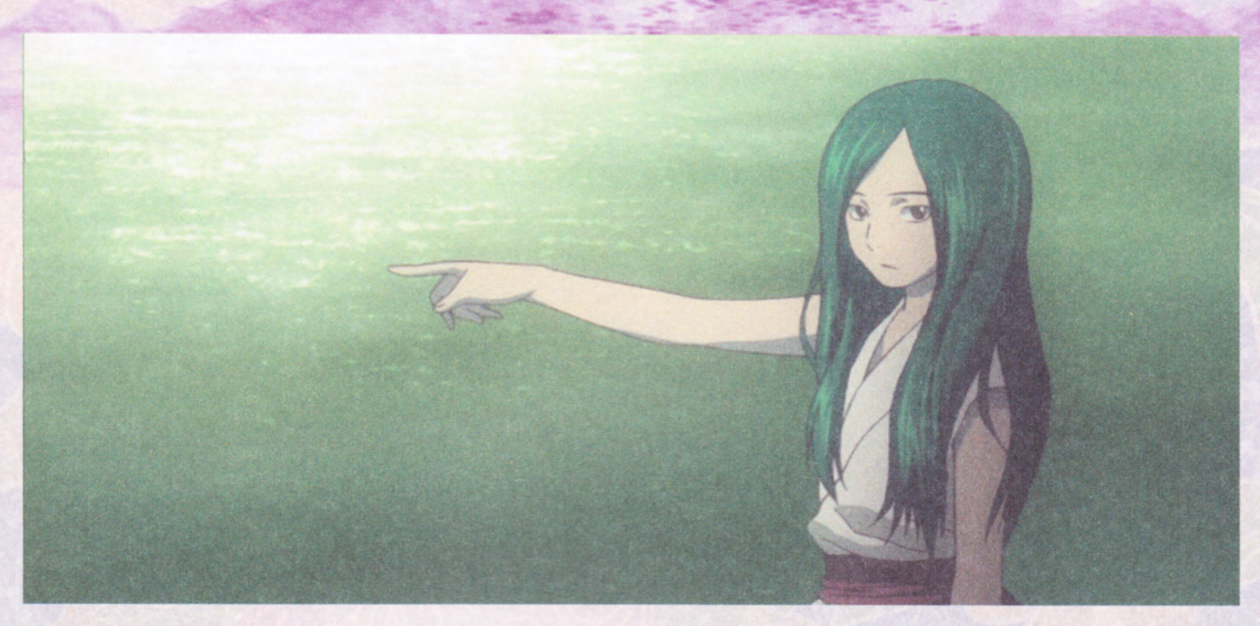
因为留恋，所以你看不到我，我也还陪在你身边。

因为不想失去，所以即使看不到你，我也相信你在身边。

里之四：执念

世间诸灾害，怖畏及众生，悉由我执生，留彼何所为？

——佛曰



在佛教中，执念往往是一切痛苦的根源，轮回的起因。

但佛说人生皆苦，可见只要是人活着，就离不开这份“执”了。或者说，因为有“执”所以才能活在当下，维持着你我的形体。

『旅行的沼泽』中被当做祭品投河而死的少女庵，正是因为有着对生的执念，才能与路过的水虫合为一体，跟随着沼泽旅行在各地，最后在入海之时成功分离出自我。有趣的是，拯救了少女生命的水虫所拥有的执念，却是奔流到大海寻求死亡。这一生一死，便是轮回。

轮回所联系的除了生死，还有传承。无论是继承父志追寻着独一无二彩虹的虹郎（『雨后彩虹』）；还是承载家族的命运，一笔一划对抗着禁种的淡幽（『笔之海』），都是执念下的产物。他们的人生从一开始就没有自由选择的权利，或潜移默化，或强制规定。只有当所执的那件事烟消云散之后，才能拥有属于自己的生活。

孔子曰：“五十而知天命。”对于孔子来说，这是他谈到为政的自我报告。要到了五十岁才能明白天下大势，历史使命。对于日本人来说，这个天命则被更多的解释为命运，充满了无奈。但反过来说，当命运找上了你，除了坦然接受似乎也没有更好的办法。『眼福眼祸』中的眼福，是一种被看到后就会寄生在眼睛里的蟲，失明的人有了它就能看到东西，却也会随着眼福的发育而看到未来。拥有这种命运的少女周没有自怨自艾，也没有像『枕小路』里的男人把这件事利用在俗世之中。只是淡然接受自己的命运，弹着恬淡的琴弦把眼珠交给银古重获渴望的黑暗之后，回到村子开始新的生活。





因为命运虽然规定了人生的轨迹，但并不是人生的全部。是和命运和睦相处，还是与命运同归于尽完全是当事人的选择。『沉重的果实』中的老祭祀选择了后者，打算用自己的生命作为最后一次的祭品，终结村子中畸形的丰收。『笼中』的丈夫则选择了前者，这个世界上的愚者毕竟太多。当你以为自己能挣脱命运的枷锁，往往却是悲剧的开始。兜兜转转饱尝艰辛和悲伤绕了一大圈，才发现原来回到起点才是最好的选择。







几年之后，翠绿的竹林里又长出了白色的挺拔竹子，而妻子和孩子的墓边，从竹笋里传来孩童的哭声。

谁又能说这不是一种轮回呢？

里之终：风土

有一种绿，是万里雪封下迸发出的清新的嫩芽；有一间农舍，是虫与人都能感受到温馨的家。

——『啸春』

因为招蟲的体质，蟲师无法长久的停留一处，命运让他们四处流浪。在一个总是处在旅途中的故事里谈风土似乎有些滑稽，不过『蟲师』这部作品的最终核心，的的确确是落在日本的风土之上。

若论归乡和思乡之情，地域和乡土观念，恐怕如今没有哪家比得上我们的邻居。从645年的大化改新到1868年的明治维新。大多数的日本人都未曾离开世代生息的土地迁徙。一千多年的小圈子的生活，自然造成了很大的地域文化差异，传统文化的保留，也造就了日本人对故乡的眷恋和依赖。对于日本人来说，故乡就是祖先的土地，是魂之所在。相对于民族性，日本的“县民性”都已经成为一个成型的文化研究领域了。反观我们，拿笔者为例，自己家族的祠堂和家谱都在建国后的某些年或是拆掉或是成灰。连祖宗的源出都无从可考，姓甚名谁都一无所知，又谈何对故乡的感情呢？

『抱山之衣』这个故事便是关于故乡。颇有天分的画师走出山间走入城市去实现自己的抱负。在艰难的上进之路上，他逐渐忘记了自己





的家乡，也卖掉了自家乡带出的衣物。然而失去了归宿的他变成了无根的浮萍，得不到大地滋养的他身体日渐变差，再也画不出有灵性的山。在这个故事里漆原友纪少有的表现出自己，也是一部分日本人的态度——人若忘掉自己的根，便会魂无所依，自取灭亡。其实也是日本圈子文化的一种延伸（关于圈子文化，笔者『金色时光』一文里有详解，这里便不赘述），离开了家乡/圈子，个人的才华再耀眼，也无法顺利前行。

另一个关于风土的故事，则是涉及到银古童年的『踏草之声』。也是『蟲师』TV 的最后一话。对于 TV 来说，以这个童年银古再出发作为结果象征着蟲师的故事尚未结束。不过其中关于雾的颜色与土地的状况的理论，却再明白不过地表达了作者对山野的眷恋。

除此之外，不难发现每一篇『蟲师』的发生地，几乎都是与世隔绝却各有特色的小村落，这一方面是『蟲师』本就取材于日本各地的民间传说，另一方面则是能被称为故乡的地方即是家，漆原友纪把自己对家对乡野的感情融入了作品之中，自然一草一木都栩栩如生。

就像最温暖的那篇『啸春』，把弟弟视若生命的姐姐，帮姐姐分担负担的弟弟。家不是说大家住在一间屋子里，而是大家一起为能住在这间屋子里努力。就像那在白雪皑皑的山间突然迸发的春色，只要互相扶持，再艰难的严冬终究也能等来春色。

"银古你还会来看我们的吧。"
"当然，来年冬天的时候。"
"为什么？"
"人，在冬天的时候会比较寂寞。"

而能道出如此话语的银古，想必也已经找到了自己的故乡。



结语

蚀日之翳



2014 年伊始，银古的身影就已经重回我们眼前。

1 月 4 日播出的新春特别版『蚀日之翳』，是由漆原友纪额外创作而成，比起日向和日和与阳光的故事，这个特别版最令人赞叹的地方还要属用看日食的方式让第一季的人物依次登场。毕竟这一切已经快过去将近十年，即使对于『蟲师』的 fans 来说，除了银古，淡幽和耀眼的绿色之外。想必连每个故事里的人物叫什么都不记得。而 TV 中短短几十秒的惊鸿一瞥，让我们看到当年故事里人都在安乐的生活着，竹林里的丈夫带着两个可爱的孩子，少爷和女仆幸福的生活在了一起，外婆依旧陪在孙子的身边……虽然快速变幻的画面让我们连人物一时都分辨不清，但却足矣唤醒我们心中沉睡的　。

漆原友纪和长滨博史本也不需要我们记住每一个角色的名字，书中人已忘，忆书人犹伤。让通过故事传递的情绪常驻在你我的心中才是一部作品最终的胜利。

那么，在已经开幕的四月新番盛宴中，大概我们可以小小的期待一些东西。

就像淡幽对银古所说的——

"我想跟你一起去旅行。"▲

乙女轟沈SOS!

舰娘大破主题画集



右手定則
Right Hand Rule



猫 箱
中 文 同 人 専 賣

http://weibo.com/rhrowkrs
http://mimibox.taobao.com




新浪微博：http://weibo.com/knife19930622
淘宝通贩：【FS幻想症候群】
Ego x RFF
2012-2013作品合集
32P全彩A4横本（280×210）5张明信片1个文件夹一张海报两张卡贴
共收录了6个作画过程，Ego与RFF两年来的44枚作品
Ego：2482417（Pixiv）　RFF：2789115（Pixiv）



天才麻将少女全国篇 应援本

【雀】

内容：麻将番种主题插画

规格： A4 24P 全彩

绘师：ACELIEN/AIMASU
LAKSHI /MMM
SPIRTIE /海胆碳
近所黑萌萌/拉兰風楚
玛丽丽丽 /猫耳抱枕
猫猫子 /木木木木君
盛夏SAR/五月晴岚
星月钥匙 /叶儿猫猫子
超监督/版面设计：超肉包

公式站/天窗
HTTP://DOUJIN.BGM.TV/CLUB/R180

R-180

illustrated spirtie

出品：R180 NO SCIENCE





恋痕序篇『铳翼』免费版发布，国产原创弹幕游戏。

游戏说明：

『铳翼』是由中国大陆原创游戏开发团体 – 蓝天使制作组，制作发布的一款全原创纵版弹幕射击类游戏作品（CURTAIN FIRE SHOOTING GAME/STG），游戏以华丽的弹幕和独特的吸收同色子弹发动消弹攻击为主要特色，同时亦拥有动听的音乐和优秀的游戏体验。

本游戏由蓝天使制作组内的第三支游戏开发团队 Mercury Stone（水星石）制作完成，由制作组核心成员 VY 担任领衔制作人。

这次的『铳翼』，是刻痕系列新作『恋痕』的序篇，通过这个作品，各位刻痕系列的玩家可以提前感受到未来新作『恋痕』的世界的庞大与华丽，同时各位玩家也能亲自操纵三位可爱的生命兵器少女去完成一次震撼之旅。

这是一款弹幕 STG 类型的刻痕新作，也是一款获得了日本玩家高度赞誉和好评的游戏！我们相信，它会是你玩到的一款最为华丽出色的国产弹幕 STG！

无论你是喜欢刻痕系列的玩家，还是喜欢纵版弹幕射击游戏的玩家，本作都绝对不容错过！本作也属于『刻痕』系列的正篇，是刻痕系列以后游戏类型多元化、跨平台发展的一次崭新尝试！希望我们这次前无古人的崭新尝试，也同样能得到各位玩家的支持和喜爱～



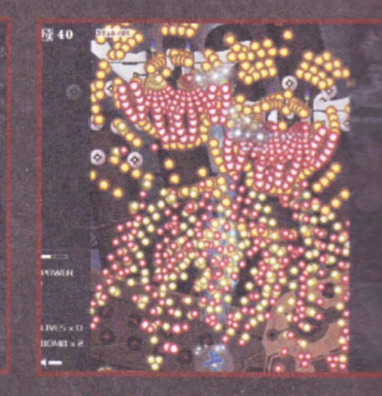
实际游戏视频：

http://v.youku.com/v_show/id_XNjUyNDUzNTc2.html

制作组微博：

http://weibo.com/abworks





故事背景：

●西历 2112 年，在末日传说结束的百年之后，人类已经建立起一个科技高速发展的世界，此时的地球，已经被人类建设成了一座完美的伊甸园。人类在这座伊甸园里，尽情的释放着自己的疯狂与欲望，战火和纷争、罪恶和杀戮依然连绵不断。

●西历 2113 年，由于战争武器的需要，改造人（生命兵器）研究计划开始实施，第一批被选中的孩子被送入了神秘的研究机构接受身体改造。

●西历 2115 年，一颗神秘的陨石逼近地球，在不久的未来即将与地球相撞。人类惶恐不已，开始用各种手段研究对抗陨石的对策，更有科学家预言如果不想办法阻止陨石的降临，这颗陨石将在三年之后撞击地球。

●西历 2116 年，科学家分析出即将撞击地球的这颗陨石上包含了大量未知生命体和疑似病毒的物质，即使人类有幸在陨石冲击地球的撞击中幸存，也可能因神秘生命体和病毒的入侵而导致毁灭。

●西历 2117 年末，在陨石即将撞击地球的时刻，三位被人类改造过的生命兵器少女，背负着所有人类的希望，踏上了迎击陨石拯救世人的道路。

– 本作是发生在『恋痕』约 100 年前的故事 / 故事原案出自蓝天使制作组『永久之绊』

系统说明：

三机体分别具有红、黄、蓝三种颜色属性，敌机的子弹也有红、黄、蓝三种颜色

自机碰到相同颜色的子弹会将其吸收变成能量，碰到不同颜色的子弹则会死亡。吸收同色子弹还可以提升自机火力。

能量槽满了以后，可以释放蓄力攻击，三机体各不同，蓄力攻击可以将与自身颜色不同的子弹变成得分道具。

释放蓄力的同时会计时，得分道具的分值和蓄力攻击的时间成正比。

释放蓄力的同时如果继续吸收同颜色的子弹，会延长蓄力攻击的时间。





烈风中起舞的舰娘百态，
崭新角度展现太平洋萌战历史

"大舰巨乳"时代的终结——珍珠港事件
赌上偶像荣誉与生命的一战——中途岛战役
夜战主义和电波系的对决——瓜岛战役

新时代的海军主力偶像
美日舰队航母全解

美少女兵工厂详解暴娇"华盛顿"与冒失娘"最上"
提督们的萌萌列传：尼米兹、哈尔西、杜利特、山口多闻
拟人少女舰艇学：详解航空战列舰、重巡洋舰和特殊潜艇
苍蓝钢铁的琶音：人家才不是垫场动画！



二次元狂热荣誉出品
光盘定价
49.8元



封面绘师：hao
（『前往晓之地平线』萌少女领域出品）



二次元狂热编辑部新书大爆发！

GALGAME爱好者必收的精装版游戏大年鉴

纪念反法西斯战争胜利69周年萌化太平洋战争史

索尼子之父Nitro+名画师津路参汰全记录画集

现已全部上市！

TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热 2014 ニサンガツ. 65
二次元狂热工作室制作
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
『左舷中弾』

光盘定价 25 非卖品

